

# گیمفا

مجله الکترونیکی گیمفا دیجیتال

[www.Gamefa.com](http://www.Gamefa.com)

شماره بیست و چهار

فروردین ۱۴۰۰

March 2021

# VILLAGE

RESIDENT EVIL™

# گیمفا

مجله الکترونیکی گیمفا دیجیتال - فروردین ۱۳۹۹

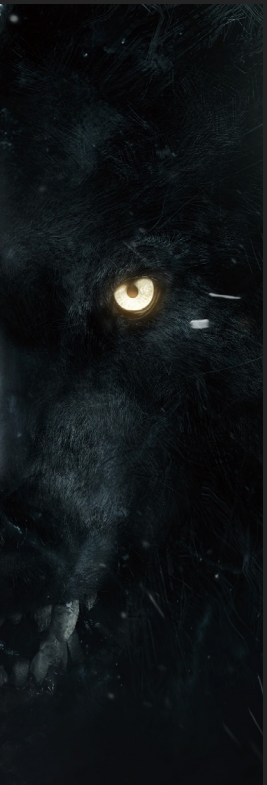
77-82

Demon's Souls  
Remake



9-12  
Hitman 3

61-66  
Cyberpunk 2077



سعید آقابایی

## سخن سردبیر

سال ۱۳۹۹ هم تمام شد و رفت. می‌گویند تجربه‌های آدم‌ها از هر سال متفاوت است و کسی نمی‌تواند بگوید یک سال حتماً بد بوده یا خوب، ولی خب لاقلاً سال ۱۳۹۹ را می‌توانیم به قطعیت بگوییم سال خوبی نبود و از وضعیت جهانی کرونا و مرگ انسان‌ها گرفته تا قیمت فجیع تمام لوازم زندگی در ایران (از جمله کنسول‌های نسل جدید و بازی‌ها)، همه و همه نشان از این دارد که سال ۱۳۹۹ در مجموع سال تلخی بود، ولی به هر حال گذشت و یک سال بزرگ‌تر شدیم. انگار همین دیروز بود که مجله سیزدهم گیمفا که نخستین شماره از سری جدید بود را تقدیم شما کردیم، اما وقتی از انگار بیرون بیاییم و به واقعیت نگاه کنیم، می‌بینیم که ۵ سال از آن روز گذشته است و حالا باید مجله بیست و چهارم گیمفا که ویژه نامه نوروز ۱۴۰۰ است را تقدیم شما همراهان همیشگی گیمفا کنیم. خیلی زود می‌گذرد اما خوب است که لاقلاً با هم می‌گذرد و هر روز حتی برای چند ساعت هم که شده کنار هم هستیم و در گیمفا جمع می‌شویم و چند ساعت با کسانی که می‌دانیم تنها افرادی هستند که حرف ما را مانند خود ما از ته دل می‌فهمند، صحبت می‌کنیم و بحث می‌کنیم و حتی جدل می‌کنیم. اما آن قدر برایمان لذتبخش است که دوباره چند ساعت نگذشته، همان جا هستیم و دوباره داریم با دوستانمان در مورد دنیای زیبای مشترکمان یعنی گیم صحبت می‌کنیم. گیم حلقه و نقطه اشتراک دنیاها و زندگی‌های همه ماست که شاید در زندگی زمین تا آسمان با هم تفاوت داشته باشیم ولی صحبت گیم که می‌شود همه به هم متصلیم و دقیقاً حرف هم را می‌فهمیم و حتی مثل هم فکر می‌کنیم. سال ۱۴۰۰ آغاز شده است و امیدوارم که امسال هم این حلقه‌ی اتصال قدرتمند، محکم‌تر از همیشه عمل کرده و همه ما بازیازها را به هم نزدیک‌تر کند و دوستان بیشتری نیز پیدا کنیم. گیمفا آن خانه‌ی امن است که همه ما بعد از انجام ماموریت‌های زندگی و ... برای آپگرید شدن و ارتقا یافتن و استراحت کردن، به آن پناه می‌آوریم و افرادی مانند خود را می‌بینیم و حس می‌کنیم که تنها نیستیم. انشالله در سال جدید هم وضعیت گیم چه در دنیا و چه در کشورمان خوب باشد. برای همه شما و خانواده‌های محترمتان آرزوی سلامتی و خوشبختی و کامیابی در سال ۱۴۰۰ دارم. پیروز و موفق باشید.

gamefa\_official



gamefa.official



## مدیر مسئول

کسری نراقی

## سردبیر

سعید آقابابایی

## صفحه‌آرایی

ریبین قهرمانی

## اعضای تحریریه مجله

سعید آقابابایی، مصطفی زاهدی، امیر مهدی نامجو، مهدی ملکی، سجاد باقریان

## 1-4 اخبار

## نقد و بررسی

Hades	5-8
Hitman 3	9-12
Immortals: Fenyx Rising	13-18
GhostRunner	19-26
Ninja Arashi 2	33-38
Mortal Kombat 11 Ultimate	45-50
Cyberpunk 2077	61-66
Devil May Cry 5	67-76
Demon's Souls Remake	77-82
The Medium	89-92

## پیش نمایش

Far Cry 6	27-32
Resident Evil Village	55-60

## برترین‌ها

10 بازی برتر دهه‌ی گذشته برای گوشی‌های هوشمند	51-54
نگاهی به ۱۰ بازی برتر نسل هشتم بازی‌های ویدئویی	83-88

## روزی روزگاری

The Darkness	39-44
--------------	-------

# فهرست

55-60

Resident Evil Village



27-32

Far Cry 6



13-18

Immortals: Fenyx Rising





### نسخه‌ی رایانه‌های شخصی Days Gone تایید شد

بازی Days Gone اثری در سبک اکشن ماجراجویی جهان باز است که استودیو Bend وظیفه‌ی ساخت آن را برعهده داشت. این بازی در حال حاضر بر روی کنسول پلی‌استیشن ۴ در دسترس قرار دارد، ولی طبق اعلام رییس بخش سرگرمی‌های تعاملی سونی، این بازی در بهار ۲۰۲۱ برای رایانه‌های شخصی نیز منتشر خواهد شد. به گفته‌ی وی، عناوین بیشتری از سونی برای این پلتفرم در راه هستند. آقای جیم رایان (Jim Ryan)، رییس پلی‌استیشن، در مصاحبه با GQ اظهار داشت: «ما اکنون در اوایل سال ۲۰۲۱ خود را با استودیوهای توسعه‌دهنده و بازی‌هایی که آن‌ها شکل بهتری نسبت به گذشته دارند، پیدا کرده‌ایم. از نیمه‌ی دوم عمر کنسول پلی‌استیشن ۴، استودیوهای بازی‌سازی ما بازی‌هایی فوق‌العاده و بسیار عالی را ارائه دادند. اکنون فرصتی وجود دارد تا آن بازی‌های عالی را در معرض دید گسترده‌تری از مخاطبان قرار دهیم. در هر دوره‌ی جدید از کنسول‌ها، هزینه‌ی ساخت بازی‌ها افزایش می‌یابد. با این حال، سهولت در دسترس قرار دادن بازی‌ها در اختیار دارندگان پلتفرم غیرکنسولی افزایش یافته است. بنابراین این یک تصمیم کاملاً ساده است که ما اتخاذ کردیم.»

## NAUGHTY DOG

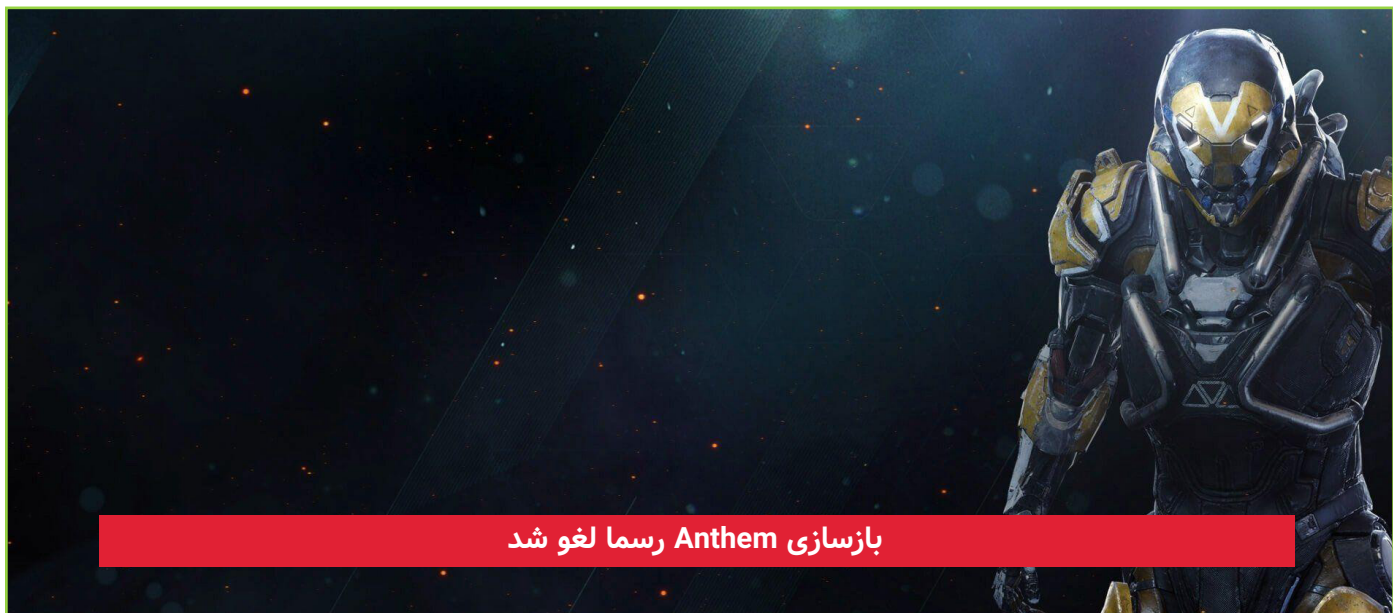
### نیل دراگمن: ناتی داگ موارد جالبی برای رونمایی در آینده دارد

بدون شک طرفداران بازی‌های ویدئویی منتظر استودیوی ناتی‌داگ هستند تا برنامه‌های آینده‌ی خود را به صورت شفاف‌تر ارائه دهد اما این توسعه‌دهنده تاکنون هیچ خبر یا تریلری از پروژه‌ی بعدی خود که می‌تواند دنباله‌ی مجموعه‌های Uncharted و The Last of Us یا یک IP کاملاً جدید به شمار آید را منتشر نکرده است. به تازگی آقای نیل دراگمن (Neil Druckman)، کارگردان پرافتخارترین عنوان در تاریخ صنعت بازی‌های ویدئویی یعنی The Last of Us Part 2، بر روی حساب کاربری خود در توئیتر اعلام کرد که استودیوی ناتی‌داگ پروژه‌های مختلف و جالبی را برای رونمایی در آینده خواهد داشت. به تازگی آقای نیل دراگمن بر روی حساب کاربری رسمی خود در توئیتر اعلام کرد که شرکت ناتی‌داگ در حال کار بر روی چندین پروژه‌ی مختلف است و بسیاری از هواداران اعتقاد دارند این گفته به معنی توسعه‌ی بیش از دو پروژه توسط استودیوی ناتی‌داگ خواهد بود: «شما به من پیام می‌دهید و در مورد پروژه‌ی آینده سوال می‌پرسید. من نمی‌توانم چیزی بگویم. لطفا صبور باشید. ما چندین مورد جالب داریم که نمی‌توانیم صبر کنیم تا جزئیات آن را در آینده به اشتراک بگذاریم. به محض این که بتوانیم، این کار را خواهیم کرد.» بدون شک برای طرفداران بازی‌های ویدئویی تعجب‌آور نیست که استودیوی ناتی‌داگ در حال کار بر روی پروژه‌ی جدیدی باشد. در واقع پس از عرضه‌ی بازی پرافتخار و شاهکار The Last of Us Part 2 که موفقیت‌های چشم‌گیری برای استودیوی ناتی‌داگ و شرکت سونی به همراه داشت، این توسعه‌دهنده به استخدام افراد جدیدی برای کار روی پروژه‌ی آینده‌ی خود اقدام نمود. با این که پروژه‌ی آینده‌ی شرکت ناتی‌داگ یک بازی تک نفره خواهد بود اما توسعه‌ی بخش چند نفره و آنلاین بازی The Last of Us Part 2 نیز در برنامه‌های این استودیو قرار دارد.



## کمپانی Bethesda رسماً به خانوادگی ایکس باکس پیوست

سرانجام تصاحب کمپانی Zenimax Media (که کمپانی مادر Bethesda است، توسط مایکروسافت تکمیل و رسمی شد. بر اساس بیانیه‌ی منتشر شده از سوی مایکروسافت، یکی از دلایل اصلی این تصاحب، رویکرد بتسدا در قبال جامعه بازی‌بازان خود و همچنین خلاقیت آن‌ها در تولید بازی‌های مختلف بوده است. هدف اصلی این است که اکوسیستم ایکس باکس قدرت بیشتری پیدا کند و همچنین استودیوهای جدا از بتسدا نیز از چنین تیم‌های خلاق بهره ببرند. در بلاگ رسمی ایکس باکس آمده است: «این قدم بعدی ما برای خلق یک تیم از رهبران این صنعت برای تولید عناوین فرست-پارتی است، این تعهدی محسوب می‌شود که ما به جامعه‌ی بازی‌بازان ایکس باکس داریم. در کنار خلاقیتی که بتسدا به ارمغان می‌آورد، باید بگوییم که کنسول‌های ایکس باکس، رایانه‌های شخصی و گیم پس بهترین مکان برای تجربه‌ی عناوین بتسدا خواهد بود و همچنین در آینده عناوین جدیدی توسط آن‌ها ساخته خواهد شد که تنها در انحصار رایانه‌های شخصی و ایکس باکس قرار خواهند گرفت. همان‌طور که قبلاً توضیح داده بودیم، این بسیار حیاتی است که بتسدا تولید بازی‌های خود را به همان روش همیشگی ادامه دهد. ما امید داریم که در آینده تیم‌های خلاق آن‌ها را قدرت‌مندتر کنیم تا بازی‌ها را به افراد بیشتری در سرتاسر دنیا ارائه دهیم. امیدواریم بتسدا بتواند بزرگ‌ترین بازی‌های تاریخ خود را بسازد. ایکس باکس و بتسدا برای آینده‌ی بازی‌های ویدیویی یک چشم‌انداز مشترک دارند و آن‌ها پتانسیل گیم پس را به خوبی متوجه شده‌اند.» به دنبال این تصاحب، استودیوهای بزرگی مانند تانگو گیم‌ورکس (Tango Gameworks)، آرکین (Arkane)، بتسدا گیم استودیو (Bethesda Game Studio)، آلفا داگ (Alpha Dog) و برخی توسعه‌دهندگان دیگر به زیرمجموعه‌ی ایکس باکس اضافه شدند.



## بازسازی Anthem رسماً لغو شد

بازی Anthem در زمان عرضه از مشکلات مختلفی از جمله کمبود محتوا رنج می‌برد. عملکرد ناامیدکننده‌ی این بازی باعث شد تا استودیوی بایوور به فکر بازسازی آن بیافتد. این استودیو در اوایل سال ۲۰۲۰ اعلام کرد که بازی Anthem را با محتوا و موارد جدید بازسازی می‌کند. همچنین در دسامبر ۲۰۲۰ اعلام شد که این بازسازی همچنان در دست توسعه قرار دارد، اما به تازگی شرکت الکترونیک آرتس (Electronic Arts) و استودیوی بایوور (BioWare) به صورت رسمی از لغو بازسازی عنوان Anthem خبر دادند. بازسازی Anthem تحت نام Anthem NEXT در دست ساخت قرار داشت. کریستین دیلی (Christian Dailey)، رییس شعبه‌ی آستین بایوور که اخیراً وظیفه‌ی رهبری تیم توسعه‌دهنده‌ی Dragon Age 4 را بر عهده گرفته است، در بیانیه‌ای اعلام کرد که همه‌گیری COVID-19 بر روی توسعه‌ی بازسازی Anthem به شدت تاثیرگذار بوده است. وی می‌گوید روند توسعه‌ی بازی مطابق برنامه پیش نرفته است و این مورد از جمله دلایل لغو این اثر به شمار می‌رود. به نظر می‌رسد بایوور تصمیم گرفته است همه‌ی انرژی و تمرکز خود را بر روی توسعه‌ی نسخه‌های جدید Mass Effect و Dragon Age معطوف کند و همچنین به پشتیبانی از Star Wars: The Old Republic ادامه دهد.



### نسخه‌ی جدید Assassin's Creed یک بازی کاملاً نسل نهمی خواهد بود

آخرین نسخه‌ی سری Assassin's Creed که تحت عنوان Valhalla شناخته می‌شود، سال گذشته به بازار عرضه شد و مورد استقبال بازی‌بازان قرار گرفت. با این که کیفیت بازی Assassin's Creed Valhalla در حد بسیار مطلوبی قرار داشت اما باز هم طرفداران با یک عنوان بین نسلی مواجه بودند که به صورت کامل از نهایت قدرت کنسول‌های پلی‌استیشن ۵ و ایکس‌باکس سری ایکس استفاده نمی‌کرد. در همین راستا، اخیراً گزارش‌هایی منتشر شده است که نشان می‌دهند نسخه‌ی بعدی سری Assassin's Creed یک عنوان نسل نهمی واقعی خواهد بود. به تازگی گزارشی از جانب منابع داخلی شرکت یوبی‌سافت (Ubisoft) منتشر شده است که به جزئیات جدیدی در مورد نسخه‌ی بعدی سری محبوب Assassin's Creed اشاره دارند. طبق شایعه‌های منتشر شده، احتمالاً نسخه‌ی بعدی سری Assassin's Creed در آسیای شرقی جریان خواهد داشت و استودیوی Ubisoft Sofia در راس گروه تولیدی آن قرار دارد. با این که استودیوی مذکور از برترین توسعه‌دهندگان زیرمجموعه‌ی یوبی‌سافت به شمار نمی‌آید اما تاکنون در ساخت دو عنوان فرعی Assassin's Creed Rogue و Assassin's Creed Liberation III: Liberation نقش داشته است. همان‌طور که می‌دانید، دو بازی مذکور در مقایسه با سایر عناوین این سری با استقبال کمتری مواجه شدند و همین امر نیز تا حدودی طرفداران را نگران کرده است. با توجه به شایعات مبنی بر شخصیت اصلی مونث نسخه‌ی بعدی Assassin's Creed، به نظر می‌رسد این بازی یک عنوان کوچک‌تر و فرعی به مانند دو نسخه‌ی Liberation و Rogue بوده و ساختاری کاملاً متفاوت و کوچک‌تر نسبت به سه نسخه‌ی نقش‌آفرینی اخیر داشته باشد. در واقع اگر استودیوی Ubisoft Sofia توسعه‌دهنده‌ی اصلی این بازی باشد، احتمال انتشار یک نسخه‌ی فرعی دیگر برای هواداران Assassin's Creed وجود دارد. به هر حال باید تا اعلام رسمی شرکت یوبی‌سافت منتظر بمانیم، زیرا تمامی اطلاعات فوق در حد شایعه هستند.

# SILENT HILL

شایعه: بازی جدید سایلنت هیل توسط یک کمپانی بزرگ ژاپنی در حال توسعه است

طبق گزارش وبسایت VGC، نسخه‌ی جدید Silent Hill قرار است در تابستان آینده به صورت رسمی رونمایی شود. همچنین اخیراً مدیرعامل استودیوی بلوبر تیم (Bloober Team) به ساخت یک بازی ترسناک جدید اشاره کرده بود. به گفته‌ی VGC، استودیوی بلوبر تیم لزوماً بر روی Silent Hill جدید کار نمی‌کند. مدتی پیش نیز آقای آکیرا یاماوکا (Akira Yamaoka)، آهنگساز سری Silent Hill، از کار بر روی یک عنوان جدید سخن گفته بود. این احتمال وجود که وی بر روی نسخه‌ی جدید این مجموعه کار کند. طبق گزارش منتشر شده، کونامی (Konami) برای این پروژه در ابتدا قصد داشت وظیفه‌ی ساخت آن را به استودیوی سوپرمسیو گیمز (Supermassive Games) محول کند، اما این پروژه هرگز کلید نخورد. به گفته‌ی برخی منابع، بازی جدید Silent Hill به نسخه‌های پیشین متفاوت خواهد بود. شرکت کونامی در طول سال‌های اخیر با برعهده گذاشتن وظیفه‌ی توسعه‌ی بازی‌هایش به استودیوهای دیگر مخالف بوده است، اما با شکست عناوینی مانند Contra و Metal Gear Solid، این شرکت در نظر دارد تا علاوه بر بازی جدید Silent Hill توسعه‌ی بازی‌های جدیدی از سری Castlvania و Metal Gear Solid را به توسعه‌دهندگان خارجی محول کند. البته تا عرضه‌ی احتمالی این عناوین زمان زیادی باقی مانده است. چندی پیش نیز شایعه‌ای منتشر شد که حاکی از آن بود دو بازی جدید از مجموعه‌ی Silent Hill در دست توسعه است. گفته می‌شود یکی از این دو بازی در انحصار کنسول پلی‌استیشن ۵ خواهد بود. در طول یک سال اخیر شایعات مختلفی در خصوص نسخه‌ی بعدی بازی Silent Hill منتشر شده‌اند. حال طبق این گزارش، به نظر می‌رسد این بازی توسط یک توسعه‌دهنده‌ی برجسته‌ی ژاپنی در دست توسعه قرار دارد. با این حال تا اعلام رسمی کونامی، همه‌ی این صحبت‌ها در حد گمانه زنی است.



# Hades

## فرار از سرنوشت

مصطفی زاهدی



معجزه می‌کنند و آثاری فوق‌العاده سرگرم‌کننده و خوش‌ساخت را خلق می‌سازند. در بین آثار مستقل، عناوین Roguelike بسیار محبوب و پرتطرفدار هستند. جایی که بازی‌بازان هم لذت چالش و سختی را تجربه می‌کنند و هم از مکانیزم‌های جذاب آثار این‌چنینی بهره می‌برند. در ادامه قصد نقد و بررسی یکی از این عناوین روگ‌لایک فوق‌العاده جذاب را داریم. عنوان تحسین‌شده‌ی ... Hades

برخی عناوین مستقل به خوبی نشان می‌دهند که خلاقیت در دنیای گیم هیچ محدودیت و حد و مرزی ندارد. وقتی خبری از بودجه‌ی چند ده میلیون دلاری و تیم چند صد نفره نیست، آن وقت است که خلاقیت یک تیم کوچک ارزش خود را نشان می‌دهد. از عناوینی مانند The Binding of Isaac گرفته تا What Remains of Edith Finch، برخی از خلاقانه‌ترین آثار در صنعت گیم مربوط به عناوین ایندی و مستقل است. جایی که طراحان و سازندگان با امکانات حداقلی

### Release Date

17 September 2020

### Platforms

macOS  
Microsoft Windows  
Nintendo Switch

### Developer(s)

Supergiant Games

### Publisher(s)

Supergiant Games

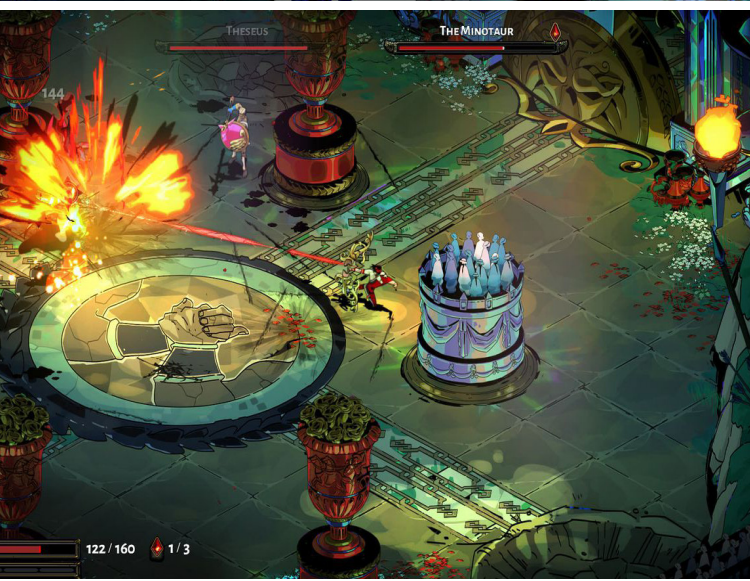
### Genre(s)

Roguelike, action role-playing



همان‌طور که احتمالاً از اسم بازی حدس زده‌اید، بازی با خدایان و افسانه‌های یونان سر و کار دارد. در Hades ما کنترل Zagreus پسر Hades پادشاه Underworld را برعهده می‌گیریم. داستان از آنجایی آغاز می‌شود که Zagreus که خسته شده می‌خواهد از دنیای Underworld و پدرش فرار کند. طبیعتاً Hades با هر ترفندی تلاش می‌کند تا مانع این کار شود و سیلی عظیم از دشمنان کوچک و بزرگ را در سر راه او قرار می‌دهد و Zargeus باید با از بین بردن آن‌ها راه خود را هموار سازد. مانند همیشه شاهد روابط پدر-پسری خدایان و اساطیر یونان هستیم که در آن پدر و پسر مقابل یکدیگر قرار می‌گیرند. در کل به نظر می‌رسد در افسانه‌های یونان پدر و پسر هیچ‌وقت نمی‌توانند به شکل مسالمت‌آمیز کنار یکدیگر زندگی کنند! البته در راه فرار از دست Hades و دنیای Underworld، او تنها نیست و افراد و شخصیت‌های مختلفی از یونان باستان به او کمک می‌کنند. از خدایان مختلف Olympus گرفته تا Achilles هر کدام به شکلی با دادن آیتمی خاص به او در راه فرار کمک می‌کنند تا او راحت‌تر موانع را از پیش روی بردارد. در کل معمولا آثار روگ‌لایک داستانی یک خطی و ساده دارند و بیشتر بستری هستند برای وقوع اتفاقات مختلف و شکل‌گیری گیم‌پلی. اما در Hades با وجود آن که داستان بازی در دید اول ممکن است نکته‌ی خاصی در بر نداشته باشد، اما به لطف شخصیت‌پردازی بسیار مناسب Zagreus و دیگر خدایان و شخصیت‌های اساطیری که در طول بازی با آن‌ها مواجه خواهید شد، باید بگوییم بخش داستانی Hades فوق‌العاده موفق عمل کرده است. نکته‌ی جالب این است که بسیاری از شخصیت‌ها و خدایانی که در طول بازی ملاقات کرده و با آنها صحبت می‌کنیم، از لحاظ شخصیت‌پردازی و رفتار بسیار با آن‌چه در افسانه‌های یونان وجود دارد متفاوت هستند. همین اتفاق باعث شده بعضی شخصیت‌های بازی حالتی بسیار جذاب به خود بگیرند و رفتاری جالب داشته باشند. در واقع می‌توان گفت پرداخت فوق‌العاده شخصیت‌های جانبی است که باعث شده داستان بازی Hades صرفاً بستری خشک و خالی برای





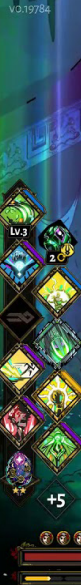
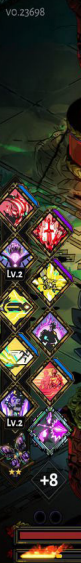
مکالمات جذابی ختم شود. هر باز پس از مردن، می‌توانید با این شخصیت‌هایی که در House of Hades حضور دارند صحبت کنید، مراحل فرعی مختلفی را قبول کنید و با رد و بدل کردن هدایا و آیتم‌های خاص روابط دوستانه خود با آن‌ها را قوی‌تر سازید.

مبارزات بازی هر چیزی که از یک عنوان اکشن روگ‌لایک درجه یک انتظار دارید را در اختیار مخاطب قرار می‌دهد. از مراحل Chamber و آیتم‌هایی که رندوم ساخته می‌شوند گرفته تا تعداد بی‌شماری Buff و قابلیت‌های خاص و تصادفی که تجربه‌ی هر بار پیشروی در بازی را بسیار جذاب می‌سازند. مبارزات بازی سریع، جذاب و درگیر کننده بوده و نیازمند دقت و تمرکز بالایی از سوی بازی‌بازان هستند. هر کدام از شش سلاح موجود در بازی نیز به نوبه‌ی خود هم عمق مبارزات را به شدت افزایش داده‌اند و هم تنوع خوبی به گیم‌پلی بازی بخشیده‌اند. این شش سلاح بر اساس سبک و روش بازی متفاوت می‌توانند مورد استفاده قرار بگیرند. برای مثال اگر می‌خواهید بین خود و دشمنان کمی فاصله قرار دهید نیزه‌ی Varatha می‌تواند انتخاب مناسبی برای شما باشد. در کل هر سلاح می‌تواند بسیار موثر

مبارزات بازی نباشد و مخاطب بتواند با اتفاقات و مکالمات و تعاملات ارتباط برقرار کند.

از آنجایی که بازی سبک روگ‌لایک دارد، مرگ به این معنی است که باید از اول شروع کنید. اما این به این معنی نیست که تجربه‌ی بازی بی‌هدف است چرا که برخی آیتم‌ها و آپگریدهایی که در طول بازی به دست می‌آورید یک ارتقاء همیشگی به شمار می‌آیند.

نکته‌ی بسیار جالب این است که مرگ و برگشتن به زندگی در Hades از دید منطقی نیز کاملاً توجیه‌پذیر است چرا که مرگ و بازگشت به زندگی و سفر مداوم بین دنیای مردگان و دنیای زندگان بخش قابل‌توجهی از ادبیات اساطیری یونان به شمار می‌آید. با هر بار مرگ، شخصیت ما به House of Hades فرستاده می‌شود. در آنجا شخصیت‌های مختلف مانند Hypnos و Achilles حضور دارند و با شما صحبت می‌کنند، شما را دلدار می‌دهند و برای تلاش‌های بعدی شما را حمایت می‌کنند. این مکالمات و تعاملات مختلف با این شخصیت‌ها فوق‌العاده هوشمندانه طراحی شده تا حدی که بر خلاف روگ‌لایک‌های دیگر، در Hades شما از مرگ بیزار نیستید چرا که بازگشت به House of Hades خود می‌تواند جالب باشد و به اتفاقات و

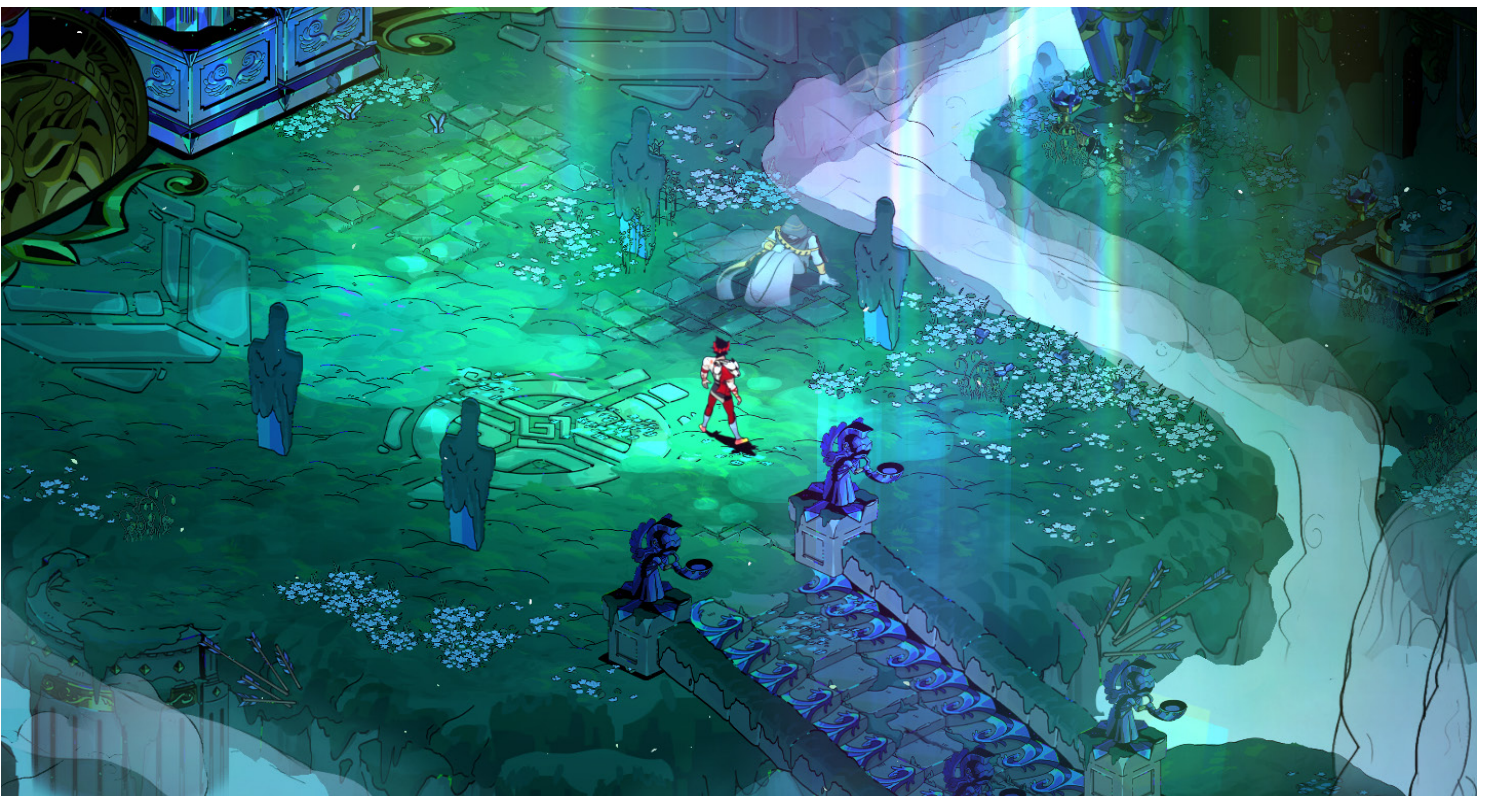


مدت بازی به هیچ وجه مخاطب را خسته و دلزده نکند. در یک کلام باید گفت طراحی هنری بازی شاهکار است. خوشبختانه در بخش گرافیک فنی نیز عملکرد Hades بسیار مطلوب است و افت فریم و مشکلات گرافیکی بسیار انگشت شمار هستند.

باشد اگر درست و هوشمندانه مورد استفاده قرار گیرد. مانند تمام روگ‌لایک‌ها، وجود Random Buff و قابلیت‌های گوناگون تصادفی باعث می‌شود هر بار تجربه‌ی Hades متفاوت‌تر از دفعات قبل باشد. تکرارپذیری یا همان Repayablity بازی فوق‌العاده بالاست و می‌توان گفت به راحتی می‌توانید بیش از بیست ساعت به تجربه‌ی این عنوان فوق‌العاده بپردازید. گرافیک بازی Hades فوق‌العاده چشم‌نواز است. از رنگ‌آمیزی محیط و Chamberها گرفته تا طراحی دشمنان، انیمشین حملات و در کل اکثر بافت‌ها و اجسام فوق‌العاده طراحی شده‌اند. گرافیک هنری چشم‌نواز بازی یکی از بزرگ‌ترین نقاط قوت Hades است چرا که در دید بازی‌باز، Hades یک تابلوی نقاشی فوق‌العاده زیباست. استفاده از طیف رنگ وسیع و غالباً روشن نیز باعث شده تجربه‌ی طولانی

### سخن پایانی

بازی Hades بلاشک یکی از برترین روگ‌لایک‌های چند سال اخیر به شمار می‌آید. بستر داستانی جذاب، شخصیت‌های فوق‌العاده سرگرم‌کننده، مبارزاتی هیجان‌انگیز و گرافیک هنری چشم‌نواز همه دست به دست هم داده‌اند تا شاهد یک شاهکار باشیم.



بازی ممکن است برای افراد تازه‌کار کمی گیج‌کننده باشد

+ بستر داستانی فوق‌العاده  
شخصیت‌پردازی بسیار مناسب شخصیت‌های فرعی  
گرافیک هنری فوق‌العاده چشم‌نواز  
مبارزات جذاب و سرگرم‌کننده  
ارزش تکرار بالا



9.5

# Hitman 3

## رسالت یک قاتل

و انگیزه‌های او هدف می‌دهد. داستان نسخه سوم هیتمن بلا فاصله بعد از نسخه دوم شروع می‌شود، بعد حوادث دو نسخه قبل و معرفی سازمان مرموزی به نام Providence، این بار در این نسخه شما در نقش مامور 47 باید به شکار اعضای آن بپردازید و پرده از راز این سازمان مخوف بردارید. داستان بازی به معنای واقعی کلمه ساده است و ساده هم روایت می‌شود در واقع هدف سازندگان تمرکز گیمر بر روی گیم‌پلی بوده است، همینطور در طول بازی شاهد چند پیش‌داستانی نیز هستیم که البته قابل پیش‌بینی است. از نظر

و پیشرفت در زمینه‌های موفقیت نسخه قبل را تکرار کند، سرانجام هیتمن 3 به عنوان نقطه پایانی برای مامور 47 در سری سه گانه World of Assassination معرفی شد و از همان ابتدا به عنوان یکی از بازی‌های مورد انتظار بسیاری از گیمرها بود، سرانجام بازی منتشر شد و توانست درست مثل نسخه گذشته به خوبی عمل کند و یک خداحافظی آبرومندانه برای مامور 47 دوست داشتنی رقم بزند.

اگر از نسخه Absolution فاکتور بگیریم، داستان در سری هیتمن از اهمیت چندانی برخوردار نبوده و صرفاً برای قتل‌های بازیکن

فرنچایز هیتمن یکی از قدیمی‌ترین و در عین حال بهترین بازی‌های سبک مخفی‌کاری بوده و هست. بعد تولد سری هیتمن با نسخه‌ی Codname47 و خداحافظی هالیوودی با نسخه‌ی Absolution، بعد از 8 سال غیبت از صحنه، استودیوی IO Interactive با ریپوت سری هیتمن در سال 2016 به بهترین شکل ممکن مامور 47 را به صنعت گیم برگرداند. طراحی مراحل عالی و مارپیچ گونه، انواع روش‌های مختلف قتل هدف از مهمترین ویژگی‌های هیتمن 2016 بود. بعد از 2 سال هیتمن 2 هم به بازار آمد و توانست با اصلاح یکسری نواقص نسخه اول

### Release Date

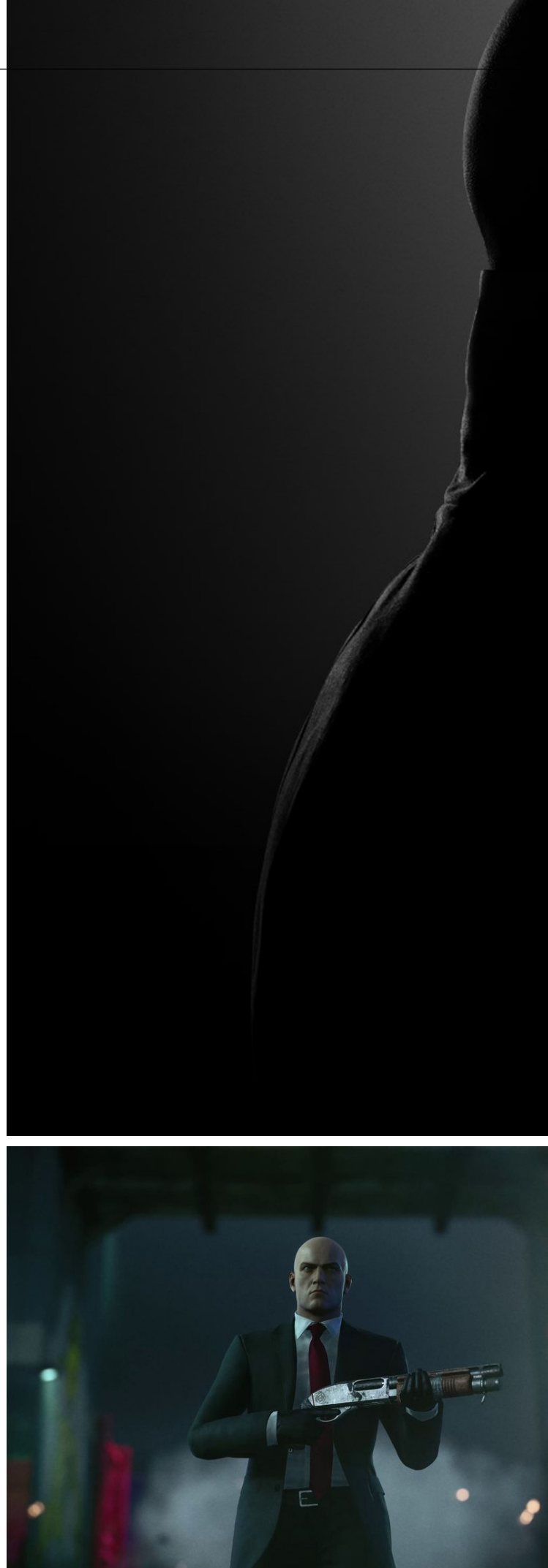
January 20, 2021

### Platforms

PlayStation 4  
PlayStation 5  
Nintendo Switch  
Xbox One  
Xbox Series X and Series S  
Microsoft Windows  
Google Stadia  
**Developer(s)**  
IO Interactive  
**Publisher(s)**  
IO Interactive  
**Genre(s)**  
Stealth

شما کمک میکند، البته چیزی که از ارزش گیمپلی بازی کم کرده و باعث می شود نتوانیم به گیمپلی بازی لقب شاهکار بدهیم هوش مصنوعی به شدت افتضاح بازی است. متسفانه بر خلاف ادعای IO Interactive هوش مصنوعی بازی تقریباً هیچ پیشرفتی نداشته است و در یک بازی بازی مخفی کاری یکی از رکن‌های گیمپلی هوش مصنوعی خوب دشمنان است. متسفانه دشمنان شما در بازی به معنای واقعی کلمه احمق هستند برای مثال نگهبان بازی به هیچ وجه متوجه نمی‌شود که همکاری 30 ثانیه پیش ناپدید شده است و حالا یک فرد کچل با لباس او در حال گشت زنی است! همین طور دشمنان شما حتی از نعمت شنوایی هم بی‌بهره هستند. می‌توانید با یک کلت صدا خفه کن دار یک نگهبان را بکشید بدون اینکه نگهبان کناری حتی متوجه چیزی بشود همین طور نکته دیگر که بازی را آسان کرده است واکنش نگهبان‌ها در صورت شناسایی شدن مامور 47 است و به جای اینکه شروع به شلیک کنند یا بقیه نگهبان‌ها را خبر کند تنها به شما می‌گوید دست‌های خود را بالا بگیرید و سپس با زدن یک دکمه مامور 47 آن نگهبان را میکشد بدون اینکه کسی متوجه بشود. ضعف هوش مصنوعی به اینجا ختم نمیشود و حتی نگهبانان‌های بازی به شدت کند هم هستند، حتی در بالاترین درجه سختی بازی اگر کمی عکس‌العمل خوبی داشته باشید می‌توانید به سرعت چند نگهبان را به صورت علنی با سلاح گرم بکشید بدون اینکه کسی متوجه بشود. درباره هوش مصنوعی NPC ها هم ایراداتی وجود دارد و هنوز هم نسبت به اتفاقات اطراف خود بی تفاوت هستند. همین‌طور در بخش اکشن نیز همچنان بازی ضعیف عمل میکند و هوش مصنوعی نگهبانان حتی از مواقع مخفی کاری هم بدتر عمل میکند و حداقل امیدوار بودیم کمی نگهبانان خشن‌تر برخورد کنند تا بتوان بهانه‌ای برای مخفی کاری در بازی و دوری از اکشن شدن آن باشد. همین‌طور بازی از لحاظ گان پلی هم هنوز حتی به استاندارد‌های نسل 8 هم نزدیک نشده است و به هیچ وجه حس در دست داشتن یک اسلحه و شلیک کردن را به شما نمی‌دهد. در بحث گرافیک بازی از نظر بصری ارتقا پیدا کرده است و

شخصیت پردازی بازی بسیار خوب عمل کرده است و مخصوصاً شخصیت پردازی مامور 47 و دایانا به خوبی انجام گرفته و کاملاً می‌توانید با آنها ارتباط برقرار کنید و ایرادی به این بخش وارد نیست. اما میرسیم به گیمپلی بازی که در واقع مهم‌ترین بخش در تمام عناوین هیتمن بوده است. اساس گیمپلی بازی دقیقاً همان چیزی است که در نسخه‌های قبل دیده ایم البته پیشرفت‌هایی نیز داشته است برای مثال یک اسکندر دوربین‌دار به بازی اضافه شده است که با آن می‌توانید تعدادی هک را انجام بدهید و در مراحل پایانی بازی نقش پررنگ‌تری خواهد داشت، همین‌طور می‌توانید مراحل را با ۷۲ نیز انجام بدهید. چند اسلحه جدید و تعدادی ابزار جدید هم به بازی اضافه شده است، البته این نکته نیز قابل ذکر است گیمپلی بازی از نسخه 2016 تقریباً بی‌نقص بوده و نیاز به تغییر زیادی نداشته است و در این نسخه گیمپلی به نقطه بلوغ خود رسیده است. به مانند دو نسخه قبل بازی از 6 مرحله تشکیل شده است و شما باید وارد منطقه شوید، اهداف مشخص شده را به قتل برسانید و از منطقه خارج شوید، به هیچ وجه با شنیدن تعداد مراحل فکر نکنید با یک بازی یکبار مصرف رو به رو هستید، در هر مرحله انواع روش‌های مختلف قتل و انواع سناریوهای مختلف برای تصادفی جلو دادن قتل دارید یا حتی می‌توانید کمی خشونت کار را بیشتر کنید و این بار بازی انواع اسلحه‌های مختلف و ابزارهای مختلف در اختیار شما قرار میدهد از کلت‌های معروف مامور 47 تا چند امپول و سم کشنده و حتی سلاح‌های سنگین نظیر انواع اسالت رایفل‌ها تک تیرانداز و... تا کمی اکشن کار را بیشتر کنید. ارزش تکرار بازی به شدت بالا است و می‌توانید تمام مراحل بازی را بارها انجام بدهید بدون اینکه تکراری بشود تنها محدودیت در بازی خلاقیت شماست! همین‌طور سازنده‌ها در این نسخه کمی به بازی تنوع مراحل را نیز داده‌اند تا بازی برای گیمر خسته کننده نشود در مرحله‌ای باید در نقش یک کارگاه باید یک قاتل را پیدا کنید. این گونه مراحل که به نوعی مراحل فرعی بازی هستند با اینکه تأثیر زیادی ندارند اما به بیشتر آشنا شدن با محیط و همچنین اهداف





تجربه کلی بازی لطمه وارد نمیکند. در بحث موسیقی بازی کاملاً نمره قبولی دریافت میکند و شاهد بهترین موسیقی در کل سری هستیم در بحث صداگذاری بازی خوب عمل کرده است شخصیت مامور 47 و شخصیت های اصلی کار خود را به خوبی انجام داده اند اما در بحث صداپیشگی npc ها اشکلاتی وجود دارد و به جز 2 مرحله تمام در تمام مراحل در کشور های مختلف مردم به یک زبان و لحن صحبت میکنند این از ارزش بازی کاسته همین طور ضربه بدی به اتمسفر بازی زده است.

در حالت کلی هیتمن 3 نه تنها بهترین نسخه سری، بلکه یکی از بهترین بازی های مخفی کاری نیز هست و یک خداحافظی شکومند برای مامور 47 محسوب می شود. اگر از طرفداران سری هیتمن هستید یا از طرفداران بازی های مخفی کاری، هیتمن 3 یکی از بهترین گزینه ها است.

شاهد یه گرافیک فنی خوب در کنسول های نسل 8 و 9 هستیم اما بازی ایراداتی نیز دارد که مهمترین آنها انیمیشن های به شدت مصنوعی بازی است حتی حرکات مامور 47 نیز گاهی غیر عادی به نظر می آید و سازنده ها از نسخه 2016 تغییری در آن ایجاد نکرده اند همین طور نکته ای دیگر که بسیار به بازی لطمه زده است، فیزیک بد بازی است، مثل اینکه سازنده ها فراموش کرده اند یکی از روش های قتل استفاده از مواد منفجره است و زمانی که از آن استفاده می کنید، افراد مثل یک سری مانکن به اطراف پرتاب میشوند. این موضوع درباره استفاده از اسلحه تک تیرانداز هم به چشم می آید و شاهد صحنه های اغراق آمیزی هستیم و با برخورد یک گلوله به شخص مورد هدف چند متر به هوا پرتاب میشود. البته این نکته نیز حائز اهمیت است که بازی به شدت بهینه بوده و هیتمن 3 با تمامی مراحل هیتمن 2016 و هیتمن 2 حجم قابل قبولی دارد. از نظر هنری و اتمسفر بازی کار خود را عالی انجام داده است شاهد محیط های زیبا هستیم و این موضوع در رایانه های شخصی و کنسول های نسل 9 بیشتر به چشم می آید و بخصوص استفاده از فناوری های جدید نظیر ریترسینگ بازی را بسیار زنده تر نشان میدهد. مخصوصاً در مرحله کشور چین اتمسفر بازی شما در خود غرق میکند. همین طور در برخی مواقع شاهد باگ و افت فریم های محسوس نیز هستیم اما به



- انیمیشن‌های خشک، تکراری و قدیمی  
هوش مصنوعی عجیب دشمنان و NPCها

+ گیم‌پلی جذاب  
سناریوها و روش‌های قتل افراد، متعدد و هیجان‌انگیز طراحی شده‌اند.  
موسیقی‌های شنیدنی هر مرحله  
گرافیک هنری بی‌نظیر  
گرافیک فنی پایدار  
طراحی مراحل پیچیده و کارآمد  
ارزش تکرار بسیار بالا



8.7



# Immortals: Fenyx Rising

## افسانه‌ی زلدا در یونان

امیرمهدی نامجو

پرومتئوس که سال‌هاست زندانی شده می‌رود تا از او کمک بگیرد. پرومتئوس با زئوس شرط می‌کند که اگر یک انسان فانی Typhoon را شکست داد، زئوس او را آزاد سازد و در غیر این صورت، به زئوس برای نابودی Typhoon کمک کند. با قبول این شرط، پرومتئوس از توانایی‌های خود استفاده می‌کند تا شخصیت اصلی بازی که فینیکس نام دارد و یک انسان است، وارد این ماجراها بشود.

فینیکس بعد از غرق شدن کشتی‌ای که در آن فعالیت می‌کرد، به طرز معجزه آسایی نجات یافته و به جزیره Golden Isle رسیده و در آنجا متوجه می‌شود که چه اتفاقاتی در

با عنوان Gods and Monsters مشخص بود که قرار است با عنوانی فانتزی روبه‌رو باشیم. یوبی‌سافت در حین ساخت Assassin's Creed Odyssey در مورد تاریخ و اساطیر یونان اطلاعات زیادی کسب کرده بود و از این رو تصمیم گرفت که به طور خاص به اساطیر یونان بپردازد و مستقل از دنیای Assassin's Creed باشد.

در ابتدای بازی، Typhoon که یکی از پلیدترین موجودات افسانه‌های یونان است، از زندان خود فرار کرده و به سراغ خدایان الیمپوس می‌رود تا از آنان به خاطر محبوس کردنش انتقام بگیرد. زئوس به سراغ

بازی The Legend of Zelda: Breath of the Wild عنوان بسیار موفقی بود که استانداردهای جدیدی برای بازی‌های اکشن ادوچر جهان باز ایجاد کرد. با توجه به موفقیت بالای این عنوان، ایده برداری از آن برای ساخت بازی‌های جدید نکته‌ای دور از ذهن نبود. Immortals: Fenyx Rising عنوانی است که سعی کرده عناصر دنیای Assassin's Creed را با گیم‌پلی Breath of the Wild در هم آمیخته و در فضایی فانتزی به کاربران ارائه بدهد. در ادامه به بررسی این عنوان می‌پردازیم.

با داستان بازی شروع می‌کنیم. از همان زمان معرفی ابتدایی بازی

**Release Date**  
3 December 2020  
**Platforms**  
Microsoft Windows  
Nintendo Switch  
PlayStation 4  
PlayStation 5  
Xbox One  
Xbox Series X/S  
**Developer(s)**  
Ubisoft Quebec  
**Publisher(s)**  
Ubisoft  
**Genre(s)**  
Action-adventure





حال رخ دادن است. فینیکس هم تصمیم می‌گیرد به خدایان یونان کمک کند که Typhoon را شکست بدهند.

داستان بازی با این مقدمه شروع می‌شود و به تدریج شخصیت‌های مختلف و وقایع گوناگونی را در مقابل شما قرار می‌دهد. نکته‌ای که وجود دارد، تأکید بازی بر حفظ فضای فانتزی و تا حدی طنز است. بازی سعی ندارد که مانند Assassin's Creed ظاهری واقع‌گرایانه داشته باشد و در نتیجه، همه چیز در بازی شکل و شمایل فانتزی‌تر داشته و چاشنی طنز و شوخی با آن‌ها مخلوط شده است. از داستان بازی گرفته تا طراحی دشمنان، همگی رگه‌هایی



معمای بازی هم بی‌شبهت به Breath of the Wild نیستند. معماهایی که نیاز به جابه‌جایی آیتم‌ها یا قابلیت‌های ویژه دارند همانند آن عنوان در این جا هم حضور دارند. معماهای گوناگونی هم مبتنی بر تیراندازی به شکل‌های مختلف در بازی قرار گرفته‌اند و بعضی از معماها هم به شدت بر روی قابلیت‌های پلتفرمینگ تمرکز کرده‌اند. در ابتدای بازی این معماها از نظر تنوع اوضاع خوبی دارند ولی وقتی کم‌کم به اواخر بازی نزدیک می‌شوید، آن‌ها تا حدی تکراری و خسته‌کننده می‌شوند و هر چند این حس در حدی نیست که شما را از ادامه بازی منصرف کند، اما به هر حال کمبود تنوع در اواخر آن احساس می‌شود.

در زمینه مبارزات، بازی شیوه‌ای مشابه بازی‌های Assassin's Creed را با سطح فانتزی بودن بالاتر پی گرفته است. همانند بازی‌های اخیر Assassin's Creed در این عنوان به سلاح‌های متنوعی دسترسی دارید و با ارتقای سطح، می‌توانید قابلیت‌های جدیدی را در مبارزه با دشمنان به دست بیاورید؛ از حملات جدید گرفته تا آهسته کردن زمان در هنگام تیراندازی، هر کدام به نحوی در مبارزات به شما کمک خواهند کرد.

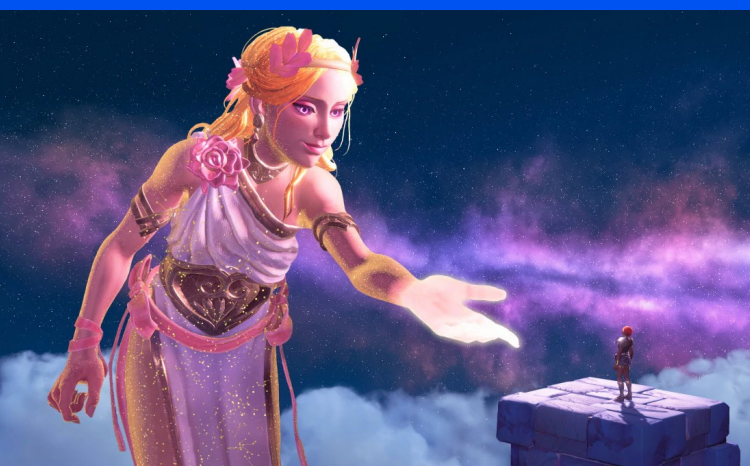
ریتم مبارزات بازی تا حدی به بازی‌های Hack & Slash شباهت دارد و مبارزات سریع و حتی حمله کردن از هوا به دشمنان در بازی بسیار رایج هستند. چنین چیزی را در سری Assassin's Creed به دلیل ذات واقع‌گرایانه سری شاهد نبودیم ولی در Immortals شاهد چنین سیستم مبارزاتی هستیم. بازی در این زمینه واقعاً جذاب و دل‌چسب

بیهوده محیط قرار نگرفته باشد. می‌توان گفت نتیجه کار هم تا حد خوبی رضایت بخش است. بازی به جای تکیه بر سیستم سنتی مأموریت‌های فرعی، کارهای جانبی را به شکل معماهای مختلف در سرتاسر محیط پخش کرده است تا شما در هر لحظه، بنا به حس کنجکاوی خود به هر قسمتی از محیط که رفتید، معمای خاصی در آنجا در انتظار شما باشد. انجام این معماها می‌تواند منجر به دستیابی به سلاح یا زره جدید و یا ارتقای قابلیت‌ها بشود. حتی قسمت‌هایی شبیه Shrine‌های Breath of the Wild هم در بازی قرار دارند که شما را وارد محیطی خارج از دنیای اصلی بازی کرده و در آن‌ها با چالش‌های مبارزه‌ای یا پلتفرمینگ خاصی روبه‌رو خواهید شد.

البته یک نکته مهم وجود دارد. در Breath of the Wild تا قبل از رسیدن به هر قسمت، بازیکن نمی‌توانست از معما یا چالش موجود در آن باخبر شود. این موضوع یکی از نقاط قوت جادویی آن بازی بود که باعث می‌شد بازیکنان هر لحظه با اتفاقات مختلف غافلگیر شوند. متأسفانه در Immortals می‌توان فعالیت‌های مختلف روی محیط بازی را با بررسی از نقاط مرتفع، پیشاپیش مشخص کرد. این شاید یک قابلیت اضافی به نظر برسد، اما در عمل باعث می‌شود که بازیکنان کمتر غافلگیر بشوند. هر چند در اصل Immortals سبک رایج سایر بازی‌ها را رعایت کرده و این Breath of the Wild است که در این زمینه سنت‌شکنی کرده، اما همین سنت‌شکنی باعث متفاوت شدن Breath of the Wild شده است.

از طنز را در خود دارند و هر چند این المان طنز، گاهی اوقات چندان موفق عمل نمی‌کند، اما در مجموع در سطح قابل قبولی ظاهر می‌شود. البته داستان بازی در نهایت در حد Assassin's Creed نیست و به شکل واضحی، در یک سری المان‌ها از Breath of the Wild الگوبرداری کرده است (مثلاً تشابه کلی Typhoon با Ganondorf) اما فارغ از همه این‌ها، داستان بازی تا حد معقولی رضایت بخش است و می‌تواند به عنوان انگیزه‌ای برای ادامه بازی عمل کند؛ اما به قصد این که یک داستان شاهکار را تجربه کنید به سراغ این عنوان نروید.

نکته بعدی گیم‌پلی بازی است. همان طور که گفته شد، Immortals سعی کرده تا به شدت از Breath of the Wild الهام بگیرد و یک سری از المان‌های گیم‌پلی Assassin's Creed را وارد آن کند. تشابه بازی با Breath of the Wild از همان ابتدا مشخص است. نحوه مدیریت Stamina شخصیت، بالا رفتن از کوه‌ها، ساختار کلی محیط، جورچین‌ها، همه و همه یادآور Breath of the Wild هستند؛ اما باید ببینیم مستقل از تشابه زیاد، پیاده‌سازی آن‌ها به خوبی انجام شده است یا نه. اولین چیزی که در Breath of the Wild اهمیت بالایی داشت، تمرکز بر روی ارزش جست‌وجو در محیط و پیدا کردن نکات تازه در هر گوشه آن است. یوبی‌سافت در Immortals روش مشابهی را پیش گرفته است و سعی کرده که دنیایی را در مقابل بازیکنان ارائه بدهد که کندوکاو در هر گوشه آن ارزشمند باشد و هیچ بخشی صرفاً برای افزایش مساحت



باس‌های بازی البته کم‌رنگ‌تر است اما به هر حال در بخش عمده‌ای از بازی خصوصاً اواخر آن، این مشکل احساس می‌شود. توجه کنید که هسته اصلی مبارزات همچنان به شدت لذت بخش است اما چالش دشمنان به شکلی است که می‌توان بسیاری از آن قابلیت‌های جذاب را نادیده گرفت و صرفاً به یک شکل ثابت، اکثر آنان را شکست داد. ذهن انسان هم معمولاً اگر ببیند کاری را بدون خلاقیت می‌تواند به راحتی انجام بدهد،

از کار در آمده است و تنوع حرکات مختلفی که در مبارزه با دشمنان به کار می‌گیرید، به علاوه استفاده از تیر و کمان به شکل‌های گوناگون برای نبرد با آن‌ها باعث می‌شود که نتیجه نهایی بسیار لذت بخش باشد. یک سری قابلیت اسطوره‌ای هم در طول بازی در اختیاران قرار می‌گیرد که حملات بسیار قدرتمندی هستند و به شکل متفاوتی مبارزات را تحت تأثیر قرار می‌دهند. البته سیستمی مشابه را در بازی Odyssey هم مشاهده کرده بودیم اما در این جا با عمق بیشتر به این نوع حرکات ماورایی پرداخته شده است.

دشمنانی که در بازی قرار دارند، از لحاظ ظاهری و جنه تنوع بسیار بالایی دارند. با این حال مشکلی که وجود دارد این است که عموم آن‌ها چالش خیلی جدی در مقابل بازیکن قرار نمی‌دهند و می‌توانید بدون استفاده از بسیاری از قابلیت‌هایی که بازی در اختیاران قرار داده و با تکرار استراتژی‌های رایجی نظیر جاخلی دادن و ضربه، آنان را شکست بدهید. این مشکل برای





oft Quebec publisher Ubisoft

Copyright © 2017. All rights reserved. Wallpaper © GameWallpapers.com, Artwork © developer. All rights reserved. No part of this wallpaper may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or by any information storage and retrieval system, without the prior written permission of the copyright owner.

با رنگ‌بندی‌های زیبا است که از تماشای آن‌ها سیر نخواهید شد. از کوه‌ها گرفته تا علفزارهای سرسبز بازی، همه و همه به شکلی زیبا در بازی قرار گرفته‌اند. سبک هنری بازی دقیقاً با فضای طنز و فانتزی داستانی آن هماهنگی دارد. ضمن این که این فضای هنری تفاوت زیادی با محیط‌های واقع‌گرایانه سایر عناوین یوبی‌سافت نظیر Watch Dogs و Assassin's Creed دارد و همین تفاوت سبک نیز یک نکته مثبت بسیار مهم محسوب می‌شود.

در زمینه طراحی هنری موجودات اساطیری هم سازندگان بسیار موفق عمل کرده‌اند. سازندگان هر چند به طور کامل از اساطیر یونان الهام گرفته‌اند اما بسیاری از هیولاهای بازی تفاوت‌های جذابی با مدل‌های واقع‌گرایانه سایر بازی‌ها دارند. این که Medusa و Gorgon به جای ظاهری ترسناک، چهره‌ای خنده‌دار پیدا کرده‌اند نشان از تلاش بالای سازندگان برای خلق دنیایی منحصر به فرد دارد؛ دنیایی که می‌توان گفت در خلق آن موفق هم بوده‌اند. بازی به قدری از لحاظ هنری جذاب است

سراغ روش‌های خلاقانه‌تر نمی‌رود. در نتیجه نبود چالش جدی باعث می‌شود خیلی از بازیکنان از نهایت پتانسیل هسته اصلی مبارزات بازی استفاده نکنند.

در نهایت و با تمام مواردی که در مورد گیم‌پلی گفته شد، می‌توانیم به این نتیجه برسیم که با عنوانی جذاب روبه‌رو هستیم. عنوانی که علاوه بر کیفیت خوب خود، نشان می‌دهد با الگوبرداری درست از Breath of the Wild می‌توان بازی‌های بسیار خوبی را خلق کرد. تقریباً در اکثر بخش‌های گیم‌پلی بازی شاهد ایده گرفتن از این عنوان هستیم ولی مهم این است که پیاده‌سازی این ایده‌ها هم به درستی صورت گرفته است. البته ایراداتی هم در گیم‌پلی بازی وجود دارد و از لحاظ تنوع و یک سری شاخصه‌های دیگر که اشاره شد، بازی در حد Breath of the Wild نیست ولی هیچ کدام از ایرادات آن‌قدر مهم نیستند که در حس نهایی شما از بازی اثر گذار باشند. بعد از گیم‌پلی، نوبت به گرافیک بازی می‌رسد. در بخش هنری، سازندگان سنگ تمام گذاشته‌اند. بازی پر از مناظر بکر





عنوان Immortals: Fenyx Rising بسیار باکیفیتی است که با الهام گیری بسیار واضح از Breath of the Wild و اضافه کردن بعضی از المان‌های Assassin's Creed سعی در ارائه تجربه‌ای لذت بخش داشته و می‌توان گفت که در این زمینه کاملاً موفق هم بوده است. شاید بازی در زمینه گیم‌پلی به خوبی Breath of the Wild نباشد، اما با عنوانی بسیار ارزشمند طرف هستیم که می‌تواند لحظات لذت بخشی را برای بازیکنان فراهم کند. تجربه بازی می‌تواند برای هر فردی که دوستدار سبک اکشن ادونچر است، عالی باشد. امیدوارم روند ساخت بازی‌هایی مشابه این عنوان که با الهام از استانداردهای Breath of the Wild، سعی در ارائه تجربه‌ای جدید دارند، ادامه پیدا کند.

است. بعضاً کارت گرافیک‌های قوی‌تر از کنسول‌های نسل هشتم، نمی‌توانند به کیفیت این کنسول‌ها دست پیدا کنند که این خبر از بهینه‌سازی نامناسب بازی می‌دهد. البته خوشبختانه وضعیت بازی مشابه بعضی عناوین دیگر که حتی کارت گرافیک‌های پرچمدار را هم دچار مشکل می‌کردند نیست و با سیستم‌های رده‌بالا به خوبی می‌توان در بالاترین سطح تنظیمات به تجربه بازی پرداخت. در نهایت به موسیقی و صداگذاری بازی می‌رسیم. در بعد موسیقی بازی عملکردی فوق‌العاده دارد و با قطعات ارکسترال مناسب، کاملاً می‌تواند بازیکنان را راضی نگه دارد. جابه‌جایی و Transition بین قطعات در هنگام ورود به مبارزه هم به شکل خوبی پیاده‌سازی شده است. از بعد صداگذاری، اگر مسائلی نظیر افکت‌های صوتی را بررسی کنیم، ایراد و مشکل خاصی در بازی دیده نمی‌شود؛ اما از بعد صدای شخصیت‌ها متأسفانه کاستی‌هایی وجود دارد. هر چند لهجه یونانی به خوبی ادا شده است، اما بسیاری از دیالوگ‌ها به شکلی بسیار بی‌احساس ادا می‌شوند و متأسفانه در این زمینه ایراداتی در بازی دیده می‌شود.

که عمیقاً امیدوارم یوبی‌سافت به ساخت عناوینی مشابه این بازی که سبک گرافیک فانتزی دارند هم ادامه بدهد. نکته دیگر وضعیت بازی از لحاظ فنی است. در این زمینه هم می‌توان عملکرد بازی را خوب ارزیابی کرد. به طور کلی شاید محیط‌های بازی آن سطح جزییات بالایی که در عناوینی نظیر Assassin's Creed دیده می‌شود را نداشته باشند ولی وضعیت کلی گرافیک بازی ام از نورپردازی و مدل‌های موجودات مختلف دنیای بازی کاملاً با سبک هنری استفاده شده در آن تطابق دارد. از طرفی انیمیشن‌های بازی هم واقعاً سطح بالایی دارند و علی‌الخصوص در زمینه مبارزه، می‌توان گفت که تنوع و کیفیت آن به مراتب از سایر بازی‌های یوبی‌سافت بالاتر است. دو نکته آزاردهنده در مورد گرافیک بازی وجود دارد. اولین نکته مربوط به طراحی چهره شخصیت‌های انسانی بازی می‌شود که خیلی کیفیت خوبی ندارند و نمی‌توان آن را راضی کننده دانست. نکته منفی دوم هم بهینه نبودن بازی روی PC است. البته وضعیت بازی روی این پلتفرم خیلی هم بد نیست ولی با توجه به سطح گرافیکی کلی آن، به نظر می‌رسد امکان بهینه‌سازی‌های بیشتری روی آن وجود داشته



- بعضی مشکلات فنی در نسخه PC، نبود چالش جدی در مبارزه با دشمنان که ممکن است باعث عدم رغبت بازیکن به استفاده از مکانیزم‌های مبارزه‌ای بازی بشود.

+ مبارزات جذاب و لذت بخش، پازل‌های بازی عموماً طراحی خوبی دارند، طراحی متفاوت موجودات اساطیری، گرافیک هنری فوق‌العاده زیبا، طراحی محیطی فوق‌العاده و وجود فعالیت‌های گوناگون در سرتاسر نقشه بازی



8.7

# GhostRunner

نئون، خشونت، کاتانا

◆◆ مهدی ملکی

سال آن هم در یک سبک شاید از اتفاقاتی باشد که نسل نهم لذت تجربه‌اش را از ما دریغ کند. اگر قرار است با یک جمله شروع کنیم، در آینده هرگز از بازی Ghostrunner به خاطر داستانش نام نخواهند برد. روایت بازی در یک محیط سایبرپانک غلیظ با میلیون‌ها اشعه نورانی نئون و یک گیم‌پلی فوق‌العاده سریع، آهنگ‌های هیجان‌زا و یک کلیت جذاب رقم می‌خورد که پس از مدتی عملاً شما نمی‌دانید که چرا در حال کشتن و مردن هستید. یک نفر بی‌وقفه با شما در ارتباط خواهد بود که غیر از او، کسی قادر به ارائه اطلاعاتی بیشتری نیست. سواستفاده از انسان‌ها به عنوان ابزاری جهت پیش‌برد اهداف شیطانی و شخصی که

به اندازه کافی استفاده نکردند. اکنون پس از گذشت مدت زمانی تقریباً طولانی از عرضه Cyberpunk 2077 و حواشی آن، با دیدی معقول می‌توان باری دیگر به بررسی بازی Ghostrunner پرداخت و مشخصه‌های قدرتمند آن را رو کرد. بازی Ghostrunner ساخته استودیو One More Level همان‌طور که گفته شد در یک دنیای سایبرپانک دنبال می‌شود و گیم‌پلی سریع و خشن آن یک نمونه بارز از خشونت افسارگسیخته موجود در چنین جهانی است. در ادامه سعی خواهیم کرد که بازی مذکور را از جهات گوناگون بررسی کرده و نکات مثبت و منفی آن را بیابیم. تقابل دو استودیو لهستان در یک

سال ۲۰۲۰ میلادی، بازه زمانی کاملاً عجیب و غریبی بود. بازی Cyberpunk 2077 به عنوان یکی از مورد انتظارترین عناوین تاریخ چندین بار تاخیر خورد و پس از عرضه نیز حواشی زیادی را ایجاد کرد؛ البته ما به این حواشی و دلیل آن کاری نداریم اما زمانی که نام آثار دیگر هم‌ژانر این بازی به میان می‌آید، شرایط فرق می‌کند. بازی Ghostrunner از دیگر بازی‌های سال ۲۰۲۰ میلادی به شمار می‌آید که مضمون اصلی خود را حول سایبرپانک شکل داده است. این بازی چه خوب یا چه بد چنان در موج Cyberpunk 2077 گرفتار شد که حتی افرادی که به تجربه آن نیز پرداختند، با امید به تجربه‌ای بهتر در اثر مذکور، از دقایق خود

#### Release Date

October 27, 2020

#### Platforms

PlayStation 4  
Xbox One  
Microsoft Windows  
Nintendo Switch  
PlayStation 5  
Xbox Series X/S

#### Developer(s)

One More Level  
Slipgate Ironworks

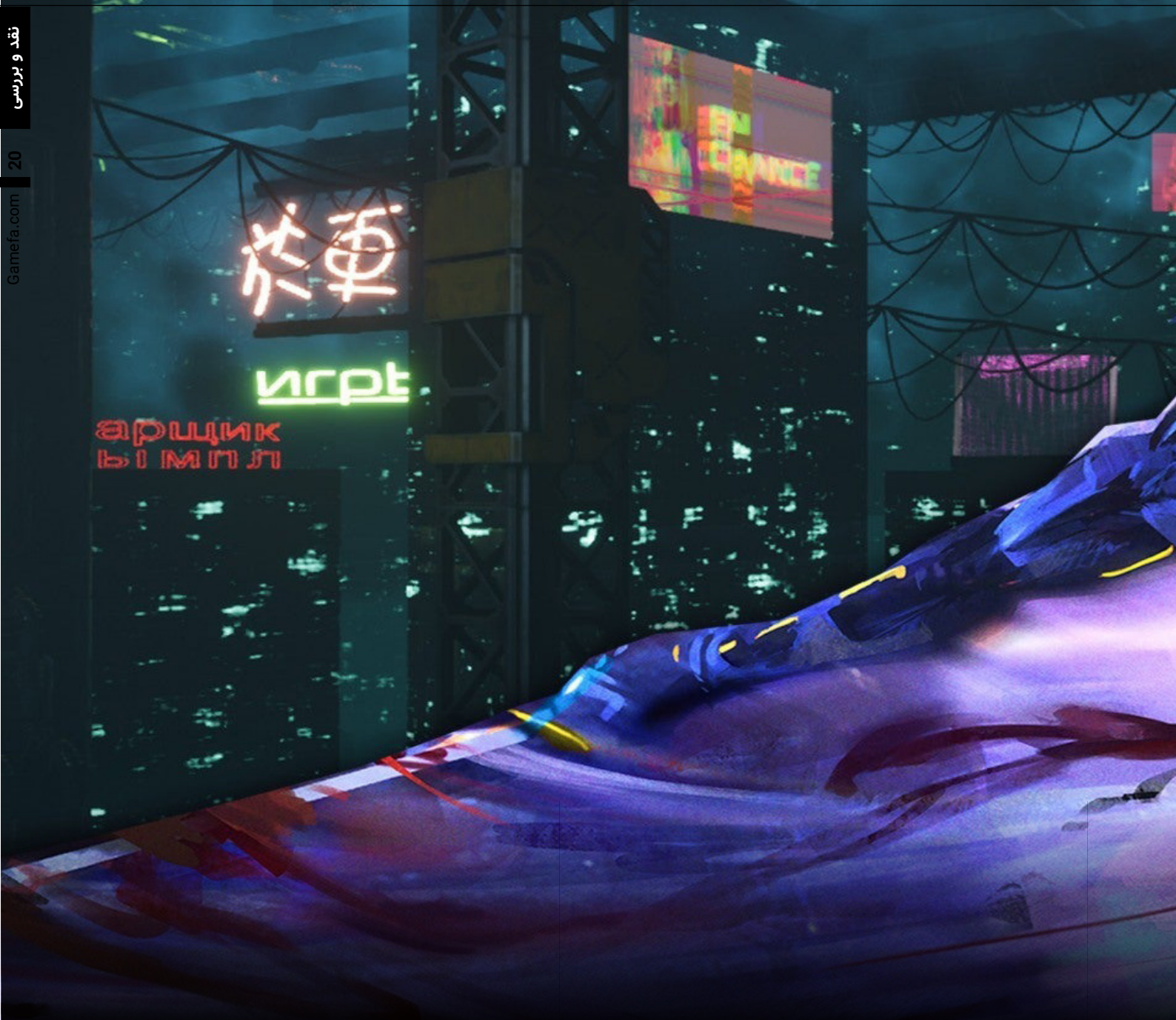
#### Publisher(s)

All in! Games SA

505 Games

#### Genre(s)

Action, platform



خوشبختانه سازندگان لهستانی این بازی، در بخش گیم‌پلی باری دیگر ثابت کرده‌اند که این کشور تا چه حد استعداد‌های شگرفی در زمینه بازی‌سازی دارد. شخصیت اصلی بازی یک سایبورگ تند و تیز است که افزون بر تمام مهارت‌هایش مانند بالارفتن از دیوار، لیز خوردن، پرش از ارتفاع و چنین مواردی، اصلاً تحمل درد را ندارد! شخصیت اصلی قادر به انجام مهارت‌های بسیاری است که اگر کاربر در انجام آن‌ها به تعادل مناسبی برسد، از گیم‌پلی بی‌نظیر بازی لذت مضاعفی خواهد برد. از سویی دیگر اگر چندان با سرعت و هیجان موجود در گیم‌پلی بازی خو نگیرید، با توجه به حساسیت شخصیت اصلی به آسیب‌های موجود،

پشت تمام این قضایا قرار گرفته، خلاصه‌ترین خلاصه‌ای است که می‌توانم درباره داستان بازی با شما در میان بگذارم تا در روند گیم‌پلی، از من به عنوان یک انسان پست که همه چیز را لو می‌دهد یاد نکنید!

پیش از تجربه بازی Ghostrunner شاید بزرگ‌ترین نگرانی من، شباهت ضمنی این اثر به مجموعه Mirror's Edge بود. اگرچه مجموعه یاد شده اکنون نزد بسیاری بهترین بازی موجود در سبک پارکور است اما هیچ‌کس دوست ندارد که به تکرار مکررات بپردازد. جهان پر از ایده‌های نو است که مسلماً می‌توان چند عدد از آن‌ها را در روند بازی Ghostrunner هم به کار گرفت.



خو گرفتن با تکنیک‌های جدید در نظر گرفته شده است هم هرگز شما را برای ادامه مسیرتان آمده نخواهد کرد. حال در نظر بگیرید که با به دام افتادن در یک مرحله فوق‌العاده دشوار، نمی‌توانید از تمام قابلیت‌هایتان استفاده کنید. تکرار، عصبانیت، حسرت؛ این روند برای بسیاری از بازیکنانی که حتی به آثار سولز بورن هم خو گرفته‌اند جذاب ظاهر نخواهد شد و شاید بتوان دلیل اصلی آن را مورد سوم یعنی «حسرت» دانست. بنابراین اگر مایل به درد کشیدن هستید تا مرحله به مرحله بازی را پشت سر بگذارید و گاهی هم مواجه شدن با این حسرت مشکلی برای شما ندارد، به Ghostrunner سلام کنید.

قابلیت‌های بازی معمولاً قسمتی هستند که شما می‌توانید به وسیله آن‌ها اندکی از درجه سختی بکاهید. به لطف وجود چهار قابلیت مختلف و البته زمان‌بندی دقیقی که می‌توانید از نتیجه آن‌ها بهره‌مند شوید، گاهی کشتن دشمنان آن هم به صورت دسته‌جمعی ذره‌ای برای شما آسان‌تر خواهد بود. سیستم پیشرفت مهارت‌های شخصیت

داشته باشید، یکی هم برای دشمن. در این بین گاهی دچار خشم و گاهی هم دچار لذتی مثال‌زدنی خواهید شد که تنها با چند ثانیه تأخیر، می‌توانست از دست برود. حالت‌های ممکن برای استفاده از چنین لذتی و فراموش کردن سطح سختی بازی فراوان و متعدد است. شما می‌توانید به سادگی تمام از یک روش برای کشتن دشمنان استفاده یا این که هر بار ایده جدیدی را وارد گیم‌پلی بازی کنید. البته اگر از روش اول بهره ببرید، احتمالاً عصاره موجود در Ghustrunner را درک نکنید و هرگز هم از آن لذتی نبرید. البته در این‌جا استثنائاتی هم وجود دارند که نمی‌توان عواقب آن را به بازیکن نسبت داد. برای مثال یادگیری برخی از تکنیک‌ها بسیار ضد و نقیض است و مخاطب پس از عملکرد مختلف آن در صحنه‌های متفاوت، شاید در نهایت تصمیم بگیرد که آن را کنار بگذارد. این موضوع به دفعات جلوی راهتان سبز خواهد شد و فکر آن مانند یک دندان درد تمام نشدنی آزارتان خواهد داد. متأسفانه برخی از قسمت‌های گیم‌پلی که جهت

بارها و بارها خواهید مرد و نقطه شروع منتظر شما خواهد بود. البته مردن حتی در حالتی که تجربه زیادی هم کسب کرده‌اید، یک عنصر بی‌نهایت عادی به شمار می‌رود. در این بازی مانند برخی از آثار دیگر، تجربه و آزمایش اصلی‌ترین دوست شما خواهد بود. خوشبختانه فرایند شروع مجدد بازی اصلاً به دارازا نمی‌انجامد اما اگر صبر و حوصله چندانی ندارید، شاید در بدو شروع مراحل چالش‌انگیز بازی (که پس از آن چالش هرگز به اتمام نمی‌رسد) صفحه کلید یا کنترلر خود را رها کنید و از باقی دقایق زندگی کندان لذت ببرید! بازی Ghostrunner شاید مفهوم واقعی زندگی در لحظه و هیجان باشد. سری بازی‌های سولز بورن از اولین آثاری بودند که سختی اعتیادآور خود را عادی جلوه دادند و حال این بازی نیز همان روند را در پیش گرفته است و حتی بیشتر از آن‌ها خون شما را به جوش خواهد آورد؛ اگر آثار سولزبورن تنها در چند ضربه جان بازیکن را می‌گیرند، Ghostrunner این کار را تنها در یک ضربه انجام می‌دهد؛ یکی برای شما و البته اگر شانس





چنان فک‌برانداز است که در تاریخ بازی‌های ویدیویی شاید تنها چند عدد بازی سایبرپانکی توان رقابت با آن را داشته باشند. گرافیتی‌های موجود در محیط، برق تیغ شخصیت اصلی، دورنمای یک منطقه جدید که به زودی وارد آن خواهید شد و همه قسمت‌های محیط به صورتی مرموز این حس را به شما منتقل می‌کنند که برای ساخت یک عنوان سایبرپانک نیاز به ایجاد هایپ بسیار و فراوان نیست؛ تنها کافی است واقعاً به کارتان متعهد باشید تا بتوانید در یکی از خاص‌ترین سبک‌های موجود، اثری واقعاً خاص را عرضه کنید که اتفاقاً هویت به‌خصوصی هم دارد. ظاهراً سازندگان به خوبی متوجه بوده‌اند که در مدت زمان گیم‌پلی نه چندان طولانی بازی می‌توانند دست به طراحی موارد متنوعی بزنند. روند معرفی

اصلی به این چهار قابلیت وابسته است و شما می‌توانید در محدوده آن‌ها به تقویت خود پردازید. این قابلیت‌ها نیز به نحوه خود خوب عمل می‌کنند و مخصوصاً ویژگی‌های جانبی آن‌ها بسیار جذاب است. با آن که در یک زمان نمی‌توان به همه‌شان مجهز شد اما با یک چپ‌نش منطقی و با توجه به سبک بازی کردن هر شخص، راه‌های خوبی برای برقرار کردن تعادل در این زمینه وجود دارد.

جمله‌های بصری بازی Ghostrunner به معنای واقعی کلمه زیبا است. هیچ واژه‌ای بهتر از معنای واقعی، حقیقی و خود کلمه «زیبا» نمی‌تواند هنر سازندگان در طراحی دنیا را بازتاب دهد؛ این زیبایی مخصوصاً زمانی که به خارج از محیط‌های بسته می‌رسید





جلوه می‌دهد و قابل پیش‌بینی بودن آن را مخفی می‌کند. صدای درون گویشتان با زمزمه‌های متعدد به تدریج بذر سوالاتی را در ذهن شما می‌کارد که یافتن آن‌ها بسیار جذاب به نظر می‌رسند؛ در ادامه صحبت‌های درون ذهن شخصیت اصلی و درگیری‌های شخصی‌اش که در وهله اول بحرانی به نظر نمی‌رسند، اجازه نمی‌دهد که داستان از رمق بیفتند و اندک جذابیت آن هم از بین برود. از سویی فقدان وجود صداهای انسانی واقعاً مهم در محیط شما را تنها به این نواها ارجاع خواهد داد و مسلماً اگر داستانی جذاب‌تر در سیطره مغز سازندگان شکل گرفته بود، روایت Ghosutrunner از قبل هم بیشتر نمود پیدا می‌کرد.

از طرفی صداگذاری تنها بخشی نیست که بازی از پتانسل صدا به درستی بهره می‌برد. کافی است که یک بار بازی را با هدفون تجربه کنید تا آدرنالین خونتان، از چشم‌هایتان فوران کند! احتمالاً بتوان صدا را در این عنوان حتی از گیم‌پلی و دیگر عناصر نیز پویاتر و تاثیرگذارتر تلقی کرد. به صورتی که اگر ۵۰ درصد لذت بازی مربوط به گیم‌پلی و گرافیک آن باشد، ۵۰ درصد دیگر بدون استثنا به بخش موسیقی تعلق می‌گیرد. روند توقف و پخش موسیقی نیز به این نکته پافشاری می‌کند که شما هرگز در امان نیستید و سکون به معنای مرگ است (البته که حرکت هم در چندین تلاش اول محکوم به مرگ است!)

دشمنان جدید که هرکدام ظاهر قابل توجهی دارند در کنار مواجه شدن با باس‌فایت‌هایی که جدای از لذت کشتنشان، می‌توانید از ظاهرشان هم لذت ببرید، شایسته قدردانی است.

از سوی دیگر بُعد هنری تنها قسمتی از هنر اصلی سازندگان لهستانی این بازی را نمایان می‌کند. فارغ از پلتفرمتان احتمالاً تجربه پایدار و روانی را از اثر مورد بحث تجربه کنید. نرخ فریم حتی در صحنه‌های شلوغ یا حتی صحنه آهسته و سپس بازگشت به سرعت معمولی، پایدار و ثابت باقی می‌ماند. با مقداری تلاش می‌توان متوجه شد که سیستم‌های میان‌رده که در بهترین حالت باید بازی وضع وحشتناکی رویشان داشته باشد، می‌توانند بازی را با شرایط مناسبی اجرا کنند. جدای از بافت‌های ضعیف کم‌تعدادی که گاهی سوی چشمتان به آن‌ها برخورد می‌کند، گرافیک فنی Ghosutrunner به اندازه‌ای برای سازندگان وقت‌گیر بوده است که یکی از زیباترین طراحی‌های هنری چند سال گذشته را نصیب ما کند.

چند سطر پیش، اطلاعاتی جزئی در مورد داستان بازی در اختیاران گذاشتیم و ذکر کردیم که چندان هم جذاب نیست اما چه چیزی ما را باز داشت تا لقب بی‌انگیزه را به آن نسبت ندهیم؟ بی‌شک صداگذاری صدای درون گوش شما و راوی این داستان است که روایت را قابل قبول‌تر از حالت معمول





## جمع‌بندی

موسیقی‌های وصف‌نشدنی و پایداری خوب این بازی لایق تحسین و تمجید است. با این حال اگر استودیو One More Level می‌توانست داستان پیچیده‌تری را به اجرا بگذارد، نحوه یادگیری مهارت‌ها را آسان‌تر کند و سختی بازی را اندکی صیقل دهد، اکنون درباره یکی از بهترین‌های بازی‌های اکشن تاریخ صحبت می‌کردیم. با این وجود از نظر من Ghostrunner از خاص‌ترین و باکیفیت‌ترین آثار نسل هشتم است که تا سالیان سال چیزی مانند آن را تجربه نخواهیم کرد؛ تنها و تنها حین تجربه بازی باید به اعصاب خود مسلط باشید و از نزدیک شدن به سلاح‌های سرد و گرم خودداری کنید!

بازی Ghostrunner در وهله اول، درباره اکشن است. در قسمت بعدی باز هم با اکشن روبه‌رو خواهید بود و حدس بزنید در بخش سوم چه چیز منتظر شماست؟ اکشن و یک کنترلر خورد شده! اگر روزی به تجربه این بازی علاقه‌مند شدید، مسلماً اکشن ناب، گرافیک فنی و هنری بی‌نظیر و موسیقی فراموش‌نشدنی آن است که شما را به چنین دنیای سایبرپانکی جذب کرده است. اگرچه دشواری عنوان مذکور گاهی اوقات غیرمنطقی به نظر می‌رسد و شما را به این باور می‌رساند که هیچ احمقی این بازی را تجربه نخواهد کرد، اما چند ساعت بعد دوباره مشغول تجربه مراحل بعدی و گوش دادن به موسیقی‌هایش خواهید بود. طراحی هنری زیبا،

- داستان اصلاً در سطح دیگر عناصر بازی قرار ندارد. گیم‌پلی بازی در بسیاری از نقاط، سختی غیرقابل درکی پیدا می‌کند. گیم‌پلی در بسیاری از مراحل بیشتر از مهارت شخص، به خطا و آزمون وابسته است. یادگیری برخی مهارت‌ها زمان‌بر است و بازی هم نمی‌تواند روند آن را تسهیل کند.

+ گیم‌پلی بازی فوق‌العاده هیجان‌انگیز، روان و جذاب است. برای انجام هر مرحله راه‌های زیادی وجود دارد. بازی از لحاظ هنری یکی از زیباترین دنیاهای سایبرپانک موجود را به تصویر می‌کشد. موسیقی دقیقاً متناسب با روند گیم‌پلی است. گرافیک فنی قابل قبول بازی از لحاظ فنی پایدار است و مشکل خاصی در اجرا ندارد.



8.5



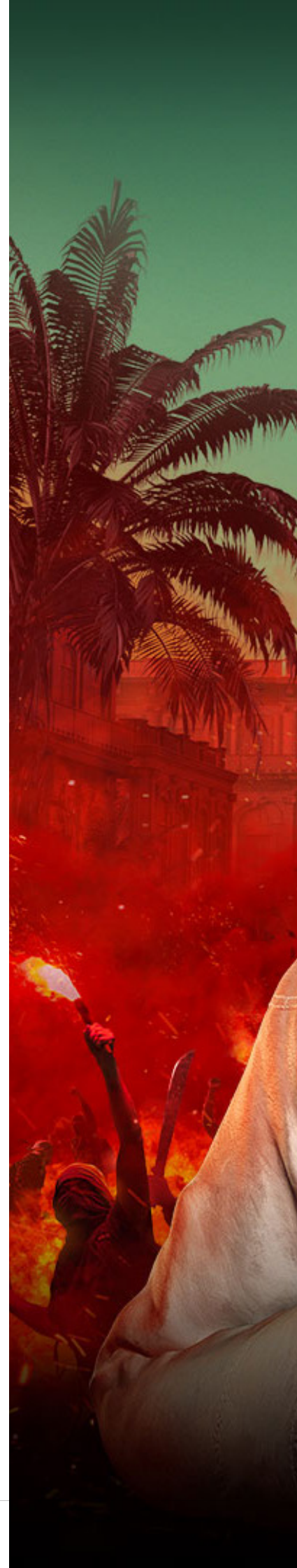
# Far Cry 6

## برای آزادی

مصطفی زاهدی ◆◆

نیز گروهی مقاوم و انقلابی نیاز داریم تا در کنار شخصیت اصلی به مبارزه با این دیکتاتور پرداخته و نقشه‌های او را نقش بر آب کنند! این موارد تقریباً بدون استثنا در تمامی نسخه‌های سری Far Cry به چشم می‌خورند. و اگر جانب انصاف را رعایت کنیم این فرمول و روند تکراری تقریباً همیشه جواب داده و نتیجه‌ی کار عنوانی قابل‌قبول و به شدت سرگرم‌کننده بوده است. هر چند این سری همیشه با یک‌سری مشکلات و همیشگی مانند تکراری بودن مراحل فرعی و هوش مصنوعی نسبتاً ضعیف دست و پنجه نرم می‌کند، اما باید گفت نسخه‌های مختلف این فرنچایز همیشه کیفیت مطلوب را داشته‌اند و تجربه‌ای به شدت سرگرم‌کننده را ارائه می‌دهند.

فرنچایز Far Cry را باید از آن دسته فرنچایزهایی دانست که سال‌هاست از یک فرمول موفق و ثابت استفاده می‌کند و در عین حال این رویه و فرمول موفق همیشه جواب خود را از پس داده است و هم بازی‌بازان از تجربه‌ی نسخه‌های مختلف فار کرای رضایت دارند و هم یوبی‌سافت به درآمدزایی خوبی از طریق این سری دست یافته است. برای ساخت یک نسخه از سری Far Cry به چند چیز کلی نیاز داریم. اول شهر یا جزیره‌ای خیالی که غالباً از منطقه و مکانی واقعی الهام گرفته است. این شهر یا جزیره غالباً فوق‌العاده سرسبز و چشم‌نواز است و مناطق مختلفی را در دل خود جای داده است. دوم نیاز به یک آنتاگونیست داریم که نقش دیکتاتوری بی‌رحم را در این منطقه یا جزیره ایفا کند و مردم همگی از دست او به شدت ناراضی باشند. در انتها





و بی‌رحم خواهیم بود. نکته‌ی جالب در مورد داستان بازی این است که به نظر می‌رسد Anton Castillo در کنار مخالفان بسیار، هواداران مختلفی نیز دارد که از سیاست‌های او حمایت می‌کنند. باید دید این تقابل انتظارات و تفکرها به چه شکلی بر روند داستان تاثیر می‌گذارد. حال نمی‌دانیم آیا با یک روایت کلیشه‌ای خیر در مقابل شر طرف خواهیم بود یا اینکه داستان بازی پیش‌های داستانی مختلف نیز در دل خود جای داده است. در هر صورت داستان کلی بازی آن‌چنان نکته‌ی خاصی ندارد و در حالت کلی کلیشه‌ای است. در مورد گیم‌پلی باید بگویم تقریباً هیچ اطلاعات دقیقی نداریم. تنها چیزی که به صورت قطعی می‌دانیم این است که سیستم Guns For Hire بازی Far Cry 5 در این نسخه نیز حضور دارد و این بار با نام Amigos For Hire شناخته می‌شود. این سیستم این قابلیت را به مخاطبان می‌دهد تا با انجام مراحل مختلف و آشنایی با شخصیت‌های گوناگون، با آن‌ها ارتباط دوستی برقرار کرده و از آنها در نبردها

Outpost. بلکه یک منطقه‌ی بزرگ شهری پر از کوچه‌های تو در تو و خیابان‌های مختلف که به نوعی یادآور کشور کوبا هستند. بازی داستان مشخص و سر راستی دارد. حاکم Esperanza دیکتاتوری مستبد و قدرتمند به نام Antón Castillo است که بیش از پنجاه سال است که در رأس قدرت قرار دارد. طبق آنچه می‌دانیم، مردم Esperanza دل خوشی از Antón Castillo و حکومتش ندارند و قصد سرنگونی این دیکتاتور را دارند. حال بازی‌بازان کنترل مبارز انقلابی به نام Dani Rojas را برعهده می‌گیرند که طبیعتاً وظیفه‌ی اصلی او شکست دادن Antón Castillo و سرنگونی حکومت پنجاه ساله‌ی این دیکتاتور است. نکته‌ی قابل‌توجه در مورد این شخصیت این است که بازیگر سرشناس آمریکایی یعنی Giancarlo Esposito که سابقه‌ی بازی در سریال Breaking Bad را در کارنامه دارد ایفاگر نقش این دیکتاتور است. با توجه به ظاهر و صدای خاص Giancarlo Esposito، می‌توان گفت احتمالاً شاهد آنتاگونیستی بسیار مقتدر

بعد از عرضه‌ی فوق‌العاده موفقیت‌آمیز Far Cry 5، بر کسی پوشیده نبود که یوبی‌سافت کار توسعه‌ی نسخه ششم را نیز شروع کرده است. در نهایت شاهد معرفی نسخه ششم بودیم تا دوباره ماجراجویی‌های خود در دنیای فار کرای را ادامه دهیم. در ادامه نگاهی می‌اندازیم به آنچه در مورد Far Cry 6 می‌دانیم.

### داستانی بسیار آشنا

همان‌طور که پیش‌تر در مقدمه گفتم، وجود منطقه‌ای بزرگ که تحت تسلط دیکتاتوری ظالم و مستبد است یکی از چیزهایی است که بلاشک در هر نسخه از فار کرای شاهد آن هستیم. نسخه ششم نیز از همان فرمول موفق قدیمی استفاده کرده است. داستان بازی در کشوری به نام Yara جریان دارد. کشوری گرمسیری که در طراحی آن به شدت از کشور کوبا الهام گرفته شده است. پایتخت Yara شهر Esperanza است. پله درست خواندید. این بار در Far Cry 6 شاهد مناطق شهری خواهیم بود! آن هم نه به شکل یک منطقه کوچک یا یک





## پنج فکت جذاب که در مورد فرنچایز فارکرای نمی‌دانستید

### 1: فارکرای خلق شد تا قدرت CryEngine نمایش داده شود!

بسیاری از افراد نمی‌دانند که IP فرنچایز فار کرای در اختیار Crytek بود. در سال ۲۰۰۱ کرایتک دمویی به نام X-Isle را به نمایش گذاشت تا قدرت گرافیکی موتور خود را به رخ بکشد. این دمو محیطی جنگلی را نشان می‌داد که موجوداتی مانند دایناسور در آن حضور داشتند. این دمو در واقع آغازگر چیزی بود که در نهایت به خلق فرنچایز Far Cry منجر شد!

### 2: یوبی‌سافت امتیاز فار کرای را از کرایتک خریداری کرد.

در سال ۲۰۰۴ بود که کرایتک با همکاری EA عنوان Crysis را خلق کرد. بازی که گرافیک فوق‌العاده‌ای در زمان عرضه داشت و مورد توجه بسیاری قرار گرفت. به دلیل وجود کرایسیس، کرایتک دیگر نیازی به عنوانی مشابه نمی‌دید و به همین دلیل حق امتیاز فار کرای را در سال ۲۰۰۶ به یوبی‌سافت فروخت.

### 3: عنوان Far Cry 3 در میان فرایند توسعه به طور کامل از نو ساخته شد.

در ابتدا قرار بود نسخه سوم فار کرای دو نسخه اول سری را به هم وصل کند و به مانند پل رابط میان نسخه اول و دوم عمل کند. اما در اواسط فرایند توسعه بسیاری از افراد کلیدی که بر روی این نسخه کار می‌کردند از جمله کارگردان روایی و طراح ارشد بازی از تیم توسعه‌دهنده جدا شدند و در ادامه نیز یوبی‌سافت تصمیم گرفت فار کرای ۳ عنوانی مستقل با داستانی مستقل باشد. تصمیمی که بسیار منطقی و هوشمندانه بود و در عمل نیز جواب خود را پس داد.

### 4: در ابتدا قرار بود نسخه چهارم دنباله‌ی مستقیم نسخه سوم باشد.

قبل از آغاز توسعه‌ی Far Cry 4، یوبی‌سافت در نظر داشت تا نسخه چهارم دنباله‌ی مستقیم نسخه قبل باشد و در همان جزیره اتفاقات نسخه قبلی ادامه پیدا کند. از آنجایی که این تصمیم هیچ‌گاه عملی نشد نمی‌دانیم داستان بازی قرار بود به چه شکلی ادامه پیدا کند. اما در هر حال یوبی‌سافت از انجام این کار منصرف شد.

### 5: یوبی‌سافت برای نسخه Primal سه زبان جدید خلق کرد!

یوبی‌سافت با کمک و مشاوره‌ی تاریخ‌دانان و زبان‌شناسان، سه زبان متفاوت را برای دنیا و مردم نسخه Primal خلق کرد تا بازی هویت قدیمی خود را حفظ کند. نکته‌ای قابل توجه که نشان می‌دهد سازندگان تا چه اندازه به کوچک‌ترین موارد توجه می‌کنند خونریزی، روغن از آنها ریخته می‌شد! در واقع نسخه عرضه شده در کشور آلمان تفاوت‌های ظاهری قابل توجهی با نسخه اصلی بازی داشت.



استفاده کنند. انتظار سیستمی کاملاً مشابه نسخه پنجم را داشت که در آن هم انسان‌ها و هم حیوانات را می‌توانستیم به تیم خود اضافه کنیم. اما مهم‌ترین تغییر ایجاد شده در این نسخه، اضافه شدن مناطق شهری و ساختمان‌های مسکونی مختلف و ساختار خیابان‌ها و کوچه‌هاست. بر طبق گفته‌ی آقای نوید خاوری کارگردان روایی این عنوان، وجود مناطق شهری عمق و لایه‌ی جدیدی به مبارزات اضافه کرده است. اکنون کوچه‌ها و خیابان‌های تنگ و باریک می‌توانند میزبان نبردهای مختلف باشند و ساختار شهری بازی به طور مستقیم بر نوع نبردها و درگیری‌ها تاثیر می‌گذارد. وجود مناطق شهری احتمالاً مراحل فرعی و Quest ها را نیز تا حد قابل توجهی دگرگون خواهند ساخت.

در مورد گیم‌پلی بدیهی است باید انتظار مبارزاتی مشابه نسخه‌های قبل را داشته باشیم. درگیری با نیروهای نظامی دیکتاتور Yara جهت آزاد ساختن این کشور. می‌توان انتظار حضور طیف وسیعی از انواع Assault Rifle ها، Shotgun ها و سلاح‌های مشابه را داشت.

گرافیک هنری بازی فوق‌العاده چشم‌نواز به نظر می‌رسد. البته باید برای قضاوت تا زمان عرضه‌ی بازی صبر کرد چرا که برخی آثار یوبی‌سافت در تریلرها بسیار چشم‌نواز هستند ولی در عمل واقعیت کمی متفاوت است و ممکن است نتیجه ناامید کننده باشد. اما در هر صورت آثار یوبی‌سافت همیشه در زمینه گرافیکی چشم‌نواز و زیبا بوده‌اند و مخاطب را به وجد می‌آورند.



## انتظاراتی که از Far Cry 6 داریم



داستان بازی بسیار کلیشه‌ای است و باید دید آیا Plot Twist‌های داستانی می‌توانند داستان و اتفاقات این نسخه را خاص و جذاب سازند یا خیر. همانند نسخه‌ی پنجم، به نظر می‌رسد فار کرای ۶ نیز به شدت سیاسی و اجتماعی است و با مفاهیم عمیق گره خورده است. تنوع مراحل اصلی و فرعی دیگر چیزی است که امیدواریم شاهد آن باشیم. متأسفانه اکثر نسخه‌های Far Cry فقط به تسخیر Outpost‌ها و پایگاه‌های دشمنان خلاصه می‌شوند و در بحث مراحل فرعی آن‌چنان شاهد خلاقیت و نوآوری نیستیم. البته در نسخه‌ی پنجم مراحل Treasure Hunt بسیار جذاب و خلاقانه بودند و بسیار به مراحل فرعی تنوع بخشیده بودند. باید دید که آیا در این نسخه نیز شاهد فعالیت‌های جانبی جذاب و مختلف خواهیم بود یا این که مراحل فرعی بازی به گرفتن Outpost‌ها خلاصه می‌شود.

در وهله‌ی اول باید بگویم امیدوارم یوبی‌سافت به خوبی بتواند Far Cry ۶ را بهینه‌سازی کند. فراموش نکنید که با یک عنوان میان نسلی طرف هستیم که هم برای نسل هشت و هم برای نسل نهم عرضه می‌شود. معمولاً این دسته عناوین بر روی نسل جدیدتر فوق‌العاده روان اجرا می‌شوند اما بر روی نسل قبلی آن‌چنان عملکرد قابل‌قبولی ندارند. با توجه به این نکته که هنوز خیلی از افراد کنسول‌های نسل نهم را خریداری نکرده‌اند و بر روی کنسول‌های نسل هشتم به تجربه‌ی این نسخه می‌پردازند باید بگویم امیدوارم عملکرد فنی بازی بر روی کنسول‌های نسل هشتم قابل‌قبول باشد. بازی‌های یوبی‌سافت معمولاً از حیث ثبات فریم ریت کمی به مشکل می‌خورند و باگ‌های گرافیکی و فنی نیز همیشه حضور فعالی دارند! باید دید Far Cry ۶ در این زمینه چگونه عمل می‌کند و آیا با عنوانی با کم‌ترین مشکلات فنی ممکن روبه‌رو هستیم یا عنوانی که از مشکلات فنی مختلف رنج می‌برد.

در وهله‌ی بعدی انتظار داریم که داستان بازی چیزی فراتر از کلیشه‌ی خیر و شر باشد و اتفاقات داستانی به شکست دیکتاتور خلاصه نشود. حداقل روی کاغذ



### سخن پایانی:

بازی Far Cry 6 پتانسیل بالایی دارد که بتواند به یکی از بهترین آثار سال جاری تبدیل گردد. باید منتظر ماند و دید یوبی‌سافت چه سوپرایزهایی برای مخاطبان تدارک دیده است.



# Ninja Arashi 2

یک تجربه‌ی هاردکور برای گوشی‌های هوشمند

سجاد باقریان



منتشر شد. اگر به دنبال یک بازی هاردکور برای گوشی‌های هوشمند خود می‌گردید، به شما پیشنهاد می‌کنم که در ادامه با نقد و بررسی بازی Ninja Arashi 2 همراه ما باشید.

بعد از استقبال فوق‌العاده نسخه اول بازی Ninja Arashi، انتظار می‌رفت که نسخه دوم این عنوان برای سیستم‌عامل‌های اندروید و iOS منتشر شود. بعد از گذشت حدود چهار سال و به تازگی، نسخه دوم این بازی بسیار جذاب و چالش برانگیز منتشر شد و مانند نسخه اول با استقبال خوبی مواجه گردید. Ninja Arashi 2 عنوانی است در سبک دوبعدی، اکشن و هاردکور که توسط استودیو Black Panther

#### Release Date

December 29, 2020

#### Platforms

Android  
IOS

#### Developer(s)

Black Panther

#### Publisher(s)

Black Panther

#### Genre(s)

Hack & Slash





## داستان

بازی، ادامه داستان نسخه اول را روایت می‌کند. جایی که Arashi به دست اهریمنی به نام Dosu، به زندانی از یخ و زنجیر منتقل می‌شود. در این‌جا پیرمردی مرموز بعد از سال‌ها به سراغ Arashi آمده و به او اطلاع می‌دهد که Dosu، پسرش را اسیر خود کرده است. پیرمرد با حرکتی جادویی، نینجای داستان ما را از یخ‌زدگی خلاص می‌کند و به او می‌گوید که به سوی نجات پسرش برود. غیر از ابتدای بازی که دیالوگ‌هایی در قالب کتاب‌های مصور به شما نشان داده می‌شود، در ادامه دیالوگ و پیچیدگی داستانی خاصی مشاهده نخواهید کرد. داستان بازی فقط برای طی شدن مراحل بازی و استفاده از گیم‌پلی روایت می‌شود. پس انتظار داستانی پرمحتوا همراه با پیچش‌های جذاب نباشید. نکته منفی دیگری که به این بخش از بازی می‌توان وارد کرد، به اتمام نرسیدن داستان بازی است. بعد از نصب بازی و ورود به منوی مراحل، مشاهده خواهید کرد که بازی از چهار act تشکیل شده که بخش چهارم آن هنوز منتشر نشده است. یعنی عملاً سازندگان بازی را تمام نشده منتشر کرده‌اند که اصلاً قابل قبول نیست. اگر به داستان و روایت بازی توجه بیشتری می‌شد قطعاً عنوان Ninja Arashi 2 می‌توانست بسیار بیشتر شما را غرق خود کند.

## گیم‌پلی

غیر از عناوین شاهکار دنیای بازی‌های ویدئویی، دیگر بازی‌ها دارای یک بخش برجسته‌ای

هستند که سازندگان تمرکز اصلی خودشان را روی آن می‌گذارند. در Ninja Arashi 2، گیم‌پلی بازی برگ برنده بازی است که تفاوت‌ها را رقم می‌زند. عنوانی هاردکور برای گوشی‌های هوشمند که ساعت‌های طولانی می‌تواند شما را مشغول خود کند و شما قرار است حسابی از سختی مراحل آن لذت ببرید. این عنوان اصلاً با بازی‌هایی مانند، dark souls، Bloodborne یا شاهکارهایی دیگر قابل مقایسه نیست و ما قصد نداریم Ninja Arashi 2 را با این عناوین بزرگ مقایسه کنیم. اما باید اعتراف کرد وجود چنین عنوانی با این درجه سختی در گوشی‌های هوشمند می‌تواند طرفداران بازی‌های هاردکور را به آینده این سبک در پلتفرم گوشی‌های هوشمند امیدوار کند.

## کشته شدن در بازی برایتان عادی خواهد شد

بازی از فرمول ساده‌ای تشکیل شده. شما در بازی می‌توانید بدوید، بپرید، شمشیرزنی کنید و از موانعی که روبه‌روی شما است جان سالم به در ببرید. شما می‌توانید با پرتاب تیغه‌ها دشمنان خود را از پای در آورید یا مانند یک نینجای نترس به آن‌ها نزدیک شده و با یک ضربه شمشیر آن‌ها را نصف کنید. علاوه بر تیغه‌ها و شمشیر، شما دو توانایی دیگر در اختیار دارید که استفاده از آن‌ها با محدودیت زمانی مواجه هست. یکی از این توانایی‌ها، شمشیرزنی از راه دور است. شما می‌توانید با این حرکت، چندین دشمن که در کنار هم قرار گرفته‌اند را قصابی کنید. گاهی اوقات برای پرش بین

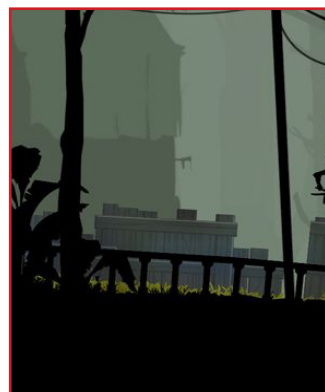
آورید. اما به هیچ وجه نمی‌توانید به نیزه‌داران نزدیک شوید زیرا با کوچک‌ترین برخورد به نیزه، کشته خواهید شد. برای کشتن دشمنان تفنگ‌دار، سعی کنید که به آن‌ها نزدیک شده و ضربه نهایی را با شمشیر بزنید. دشمنانی هستند که در دستان خود بمب داشته و با کشتن آن‌ها باید فوراً محل را ترک کنید تا arashi را به کشتن ندهید. با قرار گرفتن چندین نوع دشمن در کنار یکدیگر، دیگر شما مثل قبل بدون برنامه نمی‌توانید کاری را انجام دهید. باید صبر کنید و در یک فرصت مناسب جمله را شروع کنید و مراقب باشید که دیگر دشمنان به شما ضربه وارد نکنند. در انتهای هر act با یک باس قدرتمند روبرو خواهید شد که بدون شک جذاب‌ترین بخش بازی را شامل می‌شود. باس‌های بازی با شما هیچ شوخی نداشته و تنها با دریافت یک ضربه از سوی آن‌ها خواهید مرد. شما هفت بار مهلت داشته و اگر بیشتر از هفت بار بمیرید همه چیز برای شما از ابتدا آغاز خواهد شد. هوش مصنوعی باس‌ها واقعا عالی کار شده و شما یک لحظه هم نمی‌توانید بی‌کار بمانید. باید بپرید و دنبال فرصت مناسب برای ضربه زدن باشید، کوچک‌ترین اشتباه باعث می‌شود که تمام داشته‌های خود را بر باد بدهید. متأسفانه تعداد این باس‌ها فقط 3 تا بوده و بسیار بهتر میشد که سازندگان باس‌های بیشتری را در بازی قرار می‌دادند تا از مبارزه با آن‌ها بیشتر لذت ببریم.

درخت مهارتی در بازی قرار داده شده که متأسفانه با باز کردن مهارت‌های مختلف، تاثیرات چندانی در بازی احساس نخواهید کرد. با وجود این مشکل، شاید شما رغبت چندانی به آپدیت کردن و دریافت قابلیت‌های جدید نداشته باشید. شما می‌توانید در زمینه‌های مختلفی مثل حمله، دفاع و قدرت بدنی، شخصیت خود را ارتقا دهید و از تعقیبات بسیار اندک آن استفاده کنید. در بازی بخشی به نام Artifact وجود دارد که شما می‌توانید به مهارت‌های بسیار فوق‌العاده‌ای مانند افزایش تعداد life، کاهش حساسیت به سرما و موارد دیگر را دریافت کنید. متأسفانه این مهارت‌ها با سکه یا الماس در اختیار شما قرار نخواهند گرفت و باید با پرداخت درون‌برنامه‌ای آن‌ها را خریداری کنید.

این اتفاقات آنقدر سریع رخ می‌دهد که شاید متوجه نشوید از کجا خوردید. در بازی می‌توانید با ضربه به دیوارهایی که علامت گذاری شده‌اند اتاق‌های مخفی‌ای را باز کنید که منابع خوبی در آن‌ها پیدا می‌شود. شما می‌توانید با شکستن جعبه‌ها سکه‌های زیادی را به جیب بزنید. اما حتی نمی‌توان با خیالت راحت جعبه‌ها را شکست. خیلی اوقات به امید اینکه تله‌ای در انتظار شما نیست، جعبه‌ای را می‌شکنید و متوجه می‌شوید که بمبی در آن وجود دارد، در این مواقع قطعاً با جسم تیکه تیکه شده ARASHI مواجه خواهید شد. وجود یکی از این تله‌ها به تنهایی می‌تواند کار شما را سخت کند. اما تصور کنید در بازی ترکیبی از این تله‌ها در کنار یکدیگر جمع شده‌اند و شما باید بدون کوچک‌ترین اشتباهی آن‌ها را رد کنید. در بازی شما با نوار سلامتی روبرو نیستید. تنها یک ضربه از سوی دشمنان و یا برخورد به تله‌ها مساوی است با مرگ. Check point‌هایی در طی مراحل بازی برای شما قرار داده شده که بعد از کشته شدن به آن قسمت respawn شوید. اما فکر نکنید که با هرچقدر مردن می‌توانید به check point‌ها برگردید. تنها سه بار در بازی به شما life تعلق می‌گیرد و با چهار بار مردن باید از ابتدای مسیر مرحله را دوباره طی کنید و همین مسئله، یکی از بزرگترین دلایل سختی بازی است. فرقی نمی‌کند در اوایل مرحله یا اواخر آن باشید، به شما رحم نخواهد شد و باید از ابتدا به طی کردن مرحله بپردازید. البته شما می‌توانید با پرداخت سکه یا الماس که دو واحد پولی در بازی است برای خود life بخرید. همین موضوع باعث شده که از سختی بازی کاسته شود و به نظر می‌رسد سازندگان با قرار دادن چنین امکاناتی، می‌خواستند گیمرها را به خریدهای درون برنامه‌ای ترغیب کنند.

و رسیدن به این checkpoint آرزو است. تنوع دشمنان بازی در سطح قابل قبولی قرار داشته و هرکدام دارای ویژگی خاص خودشان هستند. بهتر است بعد از طی چند مرحله دشمنان مختلف را خوب بشناسید تا بهترین روش را برای کشتن هر کدام از آن‌ها پیدا کنید. برای مثال، دشمنانی که با شمشیر به شما حمله می‌کنند را می‌توانید با پرتاب تیغه‌ها یا شمشیر از پای در

دو سکو باید از این توانایی استفاده کنید که نشان می‌دهد سازندگان بازی سعی کرده‌اند از تمام المان‌های گیم‌پلی در بازی استفاده کنند. توانایی دیگر، برای مواقعی است که شما گیر دشمنان افتاده و نمی‌دانید چه کاری باید بکنید. با تبدیل شدن به یک سنگ متحرک از دید دشمنان خود در امان بمانید. اما باید هرچه زودتر راهی برای کشتن دشمنان پیدا کنید زیرا شما زمان چندانی را نمی‌توانید در این حالت بمانید. در مراحل امکان دارد شما با طوفان مواجه گردید که باید با تبدیل شدن به سنگ، از به پرواز درآمدن ARASHI جلوگیری کنید. جذاب‌ترین بخش بازی، تله‌هایی است که قطعاً در طول یک مرحله، در دام آن‌ها اسیر خواهید شد. در ده مرحله ابتدایی بازی، شاید پیش خود بگویید که این عنوان اصلاً سخت نیست و هر مرحله را در عرض دو دقیقه می‌توان رد کرد. اما صبور باشید و منتظر روی شیطانی بازی بمانید. از مرحله 10 به بعد، رفته رفته مراحل آنقدر سخت می‌شوند که گاهی اوقات می‌خواهید گوشی‌تان را به دیوار بکوبید و هرچه سریع‌تر بازی را پاک کنید. اگر انسان صبوری نیستید و از سبک هاردکور لذت نمی‌برید، این بازی برای شما ساخته نشده است. اما اگر دنبال یک چالش بسیار سخت در گوشی‌های هوشمند خود هستید، Ninja Arashi 2 مختص شما است. شما حتی نمی‌توانید با خیال راحت در بازی بدوید. هر لحظه امکان دارد یک جسم بزرگ و سنگین بر روی سر شما آوار شود یا پای شما به تله‌ای گرفتار شود و دیگر نتوانید بدوید. از زمین تیغه‌های تیزی برای شما ظاهر شده و شما باید در مدت زمان کوتاهی عکس‌العمل مناسبی انجام دهید تا کشته نشوید. گاهی اوقات بر روی سقف خانه‌ای می‌روید و در عرض یک ثانیه نیزه‌هایی به سمت شما پرتاب می‌شود و شما نمی‌دانید که الان چه باید بکنید. مراقب بوته‌های سمی باشید. این بوته‌ها ثابت نیستند و می‌توانند به یکباره رشد کرده و شما را در هنگام پریدن از روی آن‌ها گرفتار کنند. حتی نمی‌توان به زمین صاف بازی هم اعتماد کرد زیرا امکان دارد به یکباره زیر پای شما خالی شده و وارد یک راهرو شوید. راهرو به تنهایی ترسناک نیست، اما فرض کنید همزمان با افتادن شما در راهرو، دشمنی از دل دیوار با یک تفنگ به سمت شما شلیک کند.





### گرافیک هنری و فنی

بازی از نظر گرافیک هنری یک عنوان بسیار با کیفیت محسوب شده و تک تک مراحل، خانه‌ها، دشمنان، درختان و هرچیزی که فکرش را بکنید در عین سادگی بسیار چشم‌نواز طراحی شده‌اند. تقریباً طراحی همه چیز با تم بازی هم‌خوانی داشته و شما علاوه بر لذت بردن از مناظر، با جو نینجایی محیط کاملاً ارتباط برقرار خواهید کرد. رنگ بندی مراحل یکی دیگر از نکات مثبت بازی است که بسیار با سلیقه کار شده است.

شاید بعد از طی کردن چندین مرحله ابتدایی، پیش خود فکر کنید که طراحی مناظر بسیار تکراری است. اما سازندگان بازی به فکر این مشکل نیز بودند. همان‌طور که از عکس‌های بازی متوجه شدید، تم اصلی بازی سیاه و تیره بوده و همین موضوع می‌تواند باعث یکنواختی محیط بازی شود. اما سازندگان با قرار دادن چندین act با محیط‌های برفی، سرسبز و مردابی این مشکل را حل کردند و با وجود چنین مناطقی، دیگر نباید نگران یکنواختی محیط باشید. مراحل اولیه به صورت برفی طراحی شده و رنگ بندی سیاه و سفید در این مراحل حس سرما و یخ‌زدگی را به شما القا خواهد کرد. در ادامه، داستان بازی به محیطی سرسبز منتقل می‌شود که شما را به یاد روستاهای سرسبز کشورهای آسیای شرقی می‌اندازد. سرآخ ماجراجویی شما در یک محیط مردابی ادامه پیدا می‌کند که بدون اغراق طراحی بسیار چشم‌نوازی دارد. البته ناگفته نماند که بخش چهارم از داستان بازی هنوز منتشر نشده و در آپدیت‌های آینده به بازی اضافه خواهد

شد.

### ترکیب رنگ‌ها عالی است!

از بحث گرافیک هنری که بگذریم، به بخش بسیار جذابی به نام گرافیک فنی می‌رسیم. بخشی که برای بسیاری از گیمرها فوق‌العاده اهمیت دارد. خوشبختانه باید بگوییم که این عنوان از این حیث قابل قبول عمل کرده و مشکل خاصی به آن وارد نیست. به هر حال نباید از یک بازی دو بعدی که برای گوشی‌های هوشمند ساخته شده توقع گرافیک بدون نقصی را داشته باشیم. با توجه به حجم کم بازی، وجود چنین گرافیک فنی در بازی قابل تحسین بوده و کاملاً راضی‌کننده است. همان‌طور که اشاره کردیم تم اصلی بازی سیاه بوده و تقریباً تمامی اجسام، دشمنان و حتی ساختمان‌های بازی کاملاً به رنگ سیاه طراحی شده‌اند و شاهد جزئیات زیادی در بازی نخواهیم بود. فیزیک شخصیت اصلی، دشمنان و اجسام نیز انتظارات شما را برآورده خواهد کرد. فیزیک و انیمیشن‌های بازی نه آنچنان فوق‌العاده طراحی شده که بتوان آن را شاهکار نامید و نه آنچنان بد طراحی شده که در ذوق شما بزند. پریدن، شمشیر زدن و دویدن در بازی حس بسیار خوبی را به شما خواهد داد و شما از کشتن دشمنان با حرکات سریع Arashi خسته نخواهید شد. اگر بخواهیم سخت‌گیرانه به موضوع بنگریم، می‌توانیم بگوییم که افکت انفجار بمب یا خون‌ریزی غیر طبیعی طراحی شده و سازندگان می‌توانستند کمی با سلیقه بیشتری روی این دو مورد کار کنند. در نهایت باید اذعان داشت که

بازی Ninja Arashi 2 در زمینه گرافیکی یک عنوان با کیفیت برای گوشی‌های هوشمند محسوب شده و شما در هنگام تجربه این عنوان با هیچ باگی روبه‌رو نخواهید شد. بهینه‌سازی بازی نیز عالی بوده و شما با گوشی‌های پائین‌رده می‌توانید به تجربه این عنوان بپردازید.

### موسیقی و صداگذاری

موسیقی بازی برخلاف تنوع کم، بسیار با محیط بازی هماهنگی داشته و شما کاملاً حال و هوای نینجایی را در خود احساس خواهید کرد. اما همان‌طور که اشاره کردیم تنوع کم در موسیقی‌های بازی باعث می‌شود که رفته رفته از آن خسته شوید. بعضی از مراحل بازی فاقد موسیقی هستند که به‌طور عجیبی حس خوبی را به شما منتقل خواهد کرد. فرض کنید در سکوت مطلق و هنگامی که فقط صدای پای Arashi به گوش شما می‌رسد، به کشتن مخفیانه دشمنان خود بپردازید. قطعاً تجربه این حس فوق‌العاده خواهد بود.

صداگذاری بر روی اجسام و محیط، نمره قبولی کسب کرده و ایراد خاصی به آن وارد نیست. صدای کلاغ‌ها هنگامی که شما از شاخه درختی به شاخه دیگر می‌پرید، واقعا عالی کار شده و در خود احساس استرس خواهید کرد. صدای انفجار، شمشیر، تیغه‌ها و موارد دیگر کاملاً راضی‌کننده است. بزرگترین مشکل در بخش موسیقی و صداگذاری، صدای Arashi است. متأسفانه صدای شخصیت اصلی برخلاف آن چیزی که انتظار دارید، بسیار خشک و کلفت می‌باشد که با تم نینجایی بازی



# NINJA ARASHI II



هم‌خوانی ندارد. شاید این صدا بیشتر از آن‌که برای نینجا مناسب باشد، به درد کابوی‌ها می‌خورد. دیالوگ‌ها و حرف‌هایی که Arashi در هنگام بازی بر زبان می‌آورد نیز بسیار تعدادشان کم بوده و در همان 5 مرحله اول برای شما تکراری خواهد شد.

در انتها باید بگوییم که اگر شما از طرفداران دو آتشه بازی‌های هاردکور هستید، به هیچ عنوان نباید عنوان Ninja Arashi 2 را از دست بدهید. عنوانی که با در نظر گرفتن تمام کمبودها، همچنان ارزش تجربه بالایی دارد. عنوانی که می‌تواند چالش عالی برای شما باشد. سختی و دشواری باس‌ها و دشمنان بازی قابل مقایسه با شاهکارهای این سبک نیست، اما قطعاً این بازی برای گوشه‌های هوشمند یک عنوان بی‌رغیب محسوب می‌شود که با توجه به حجم کم و بهینه‌سازی بسیار عالی آن، می‌تواند شما را تا چندین هفته سرگرم خود کند.

بازی کامل ساخته نشده و در آپدیت‌های آینده تکمیل خواهد شد  
گرافیک فنی می‌توانست کمی با جزئیات بیشتری کار شود  
تنوع بسیار کم در موسیقی بازی  
صدای شخصیت اصلی اقتضاح است و هیچ ارتباطی با تم بازی ندارد  
درخت مهارت در بازی عملاً هیچ تأثیری در روند بازی شما ندارد  
تعداد کم باس‌ها

گیم‌پلی غنی و جذاب  
طراحی هنری بسیار زیبا  
تنوع عالی دشمنان  
هوش مصنوعی دشمنان و باس‌ها عالی کار شده  
تله‌های بازی به هیچ عنوان تکراری نمی‌شود  
بازی فاقد هرگونه باگ و مشکل می‌باشد  
صداگذاری محیط عالی است



7.5



# The Darkness

## تقاطع تلخ عشق و تاریکی

◆◆ سعید آقابایی



در نسل هفتم و سال ۲۰۰۷، استودیو خوش فکر و خلاق Starbreeze یک بازی شوتر اول شخص را با نام The Darkness ساخت و این عنوان توسط کمپانی ۲K Games برای کنسول PlayStation 3 و Xbox 360 در دسترس علاقمندان قرار گرفت. The Darkness خیلی زود برای خود نامی دست و پا کرد و به عنوان یکی از عناوین جذاب و شوترهای خاص آن سال نامش شنیده می شد. بازخوردها و نقدهای بازی اکثرا مثبت بودند و این عنوان موفق شد با امتیاز متای بسیار خوب ۱۰۰/۸۲ به کار خود پایان دهد و یک عنوان موفق را در کارنامه سازنده اش ثبت نمود. اگر بازی The Darkness را تجربه کرده باشید می دانید که این

بازی شبیه به هیچ عنوان دیگری نیست و تقریبا مشابهی ندارد، به همین خاطر نیز بسیار ارزشمند است. در واقع The Darkness یک شوتر اول شخص معمولی مانند بقیه ی بازی ها نیست، بلکه یک شوتر اول شخص با المان هایی است که آن را از هر بازی دیگری در سبک خود متمایز کرده است و حال و هوای بی نظیری به بازی بخشیده است. در این مطلب قصد داریم تا بخش های مختلف این بازی را بررسی نماییم. در ادامه شما را دعوت می کنم به مطالعه نقد و بررسی بازی The Darkness در مجله ی گیمفا.

### Release Date

June 25, 2007

### Platforms

Xbox 360

PlayStation 3

### Developer(s)

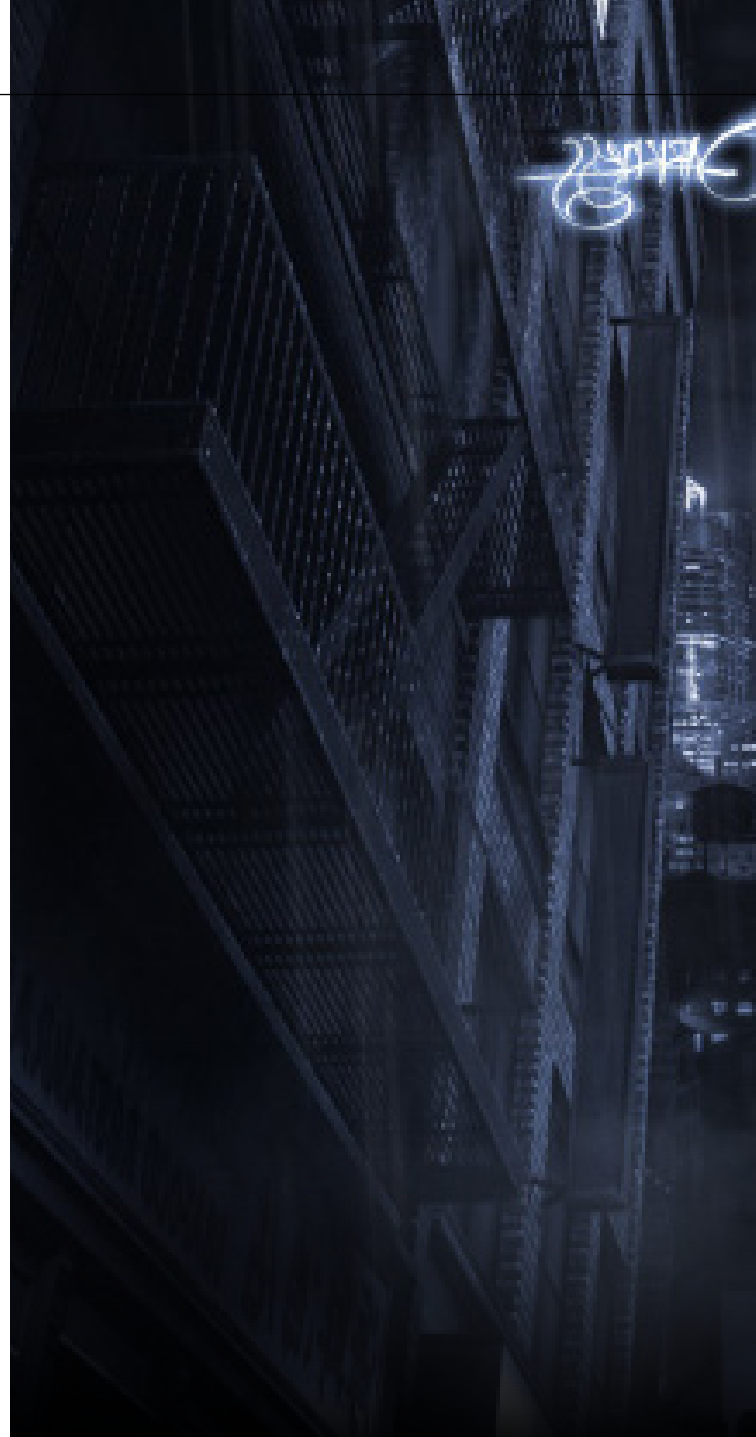
Starbreeze Studios

### Publisher(s)

2K Games

### Genre(s)

First-person shooter



بازی The Darkness از لحاظ داستان و روایت آن عالی عمل کرده است و یک تجربه خوب داستانی را برای شما رقم می زند. داستان The Darkness بسیار زیبا دنبال می شود و با روایت فوق العاده ی داستان در کنار موسیقی و صداگذاری و فضا سازی عالی، جذابیت داستان چند برابر هم می شود. داستان بازی کاملاً تراژیک است و هیچ پایان خوب و خوش و رستگاری در خود ندارد که این موضوع داستان را بسیار واقعی تر و جدی تر جلوه می دهد و نقش زیادی در جذاب تر کردن آن دارد. این عنوان، داستان Jackie Estacado را روایت می کند. داستان بازی به صورت روایت شدن وقایع گذشته در زمان آینده برای بازی باز تعریف می شود. در جشن تولد ۲۱ سالگی جکی استکادو، در پی انجام ناموفق یک ماموریت گرفتن پول، وی توسط مزدوران «عمو پالی» یا «Paulie Franchetti» Uncle که رئیس مافیای نیویورک است، هدف قتل قرار می گیرد. وی در حالی که در دستشویی قبرستان مخفی شده است، طرف صحبت «تاریکی» واقع می شود و این نیروی باستانی شیطانی که قرن ها در خانواده وی وجود داشته است در وجود او بیدار می شود و تمامی مزدوران را قتل عام می کند و از جکی به عنوان شخصی استفاده می کند که از قابلیت های شیطانی این نیروی نامقدس که تنها در تاریکی عمل می کند، بهره می برد. با استفاده از نیروی تاریکی، جکی قصد می کند تا تجارت عمو پالی را با از بین بردن بزرگترین دلال و توزیع کننده مواد مخدر او با نام Dutch Oven Harry کند و کشتارگاهی را که وی پول هایش را در آنجا نگه می دارد سوزانده و از بین ببرد. در جواب، عمو پالی و بزرگترین نیروی فشار او یعنی Eddie Shrote که کاپیتان دپارتمان پلیس نیویورک است، نامزد جکی با نام Jenny Romano که بی نهایت عاشق اوست را می ربایند. آنها او را به یتیم خانه ای که جکی و جنی با هم در آنجا بزرگ شده اند برده و در جلوی چشم جکی که توسط نیروی تاریکی گیر افتاده و نگه داشته شده است و کاری از دستش بر نمی آید، عمو پالی با بی رحمی جنی را به قتل می رساند. جکی که از لحاظ روحی

ویران شده است اقدام به خودکشی می کند و سپس خود را در دنیایی دیگر می یابد که «سرزمین تاریکی» نام دارد که در آنجا وی بخش هایی از جنگ جهانی اول و همینطور ۴ سوار آخر الزمان را مشاهده می کند. وی پدر بزرگ پدر بزرگ خود با نام Anthony Estacado را در آنجا می بیند که افشا می کند او بوده است که تاریکی را به خانواده استکادو آورده است و به جکی می گوید که چطور باید خود را از تاریکی خلاص نماید. او باید به قصر تاریکی در دنیای دیگر حمله کند و با این نیروی قدرتمند مبارزه نموده و او را از بین ببرد. در حین این سفر مداخله ای صورت می گیرد و جکی دوباره به دنیای زنده ها باز می گردد. بعد از بهبود یافتن جکی قصد می کند تا قبل از روبرو شدن با پالی، کاپیتان Eddie Shrote را از بین ببرد و در ادامه وقایع زیادی رخ می دهند. در اپیلوگ بازی، جکی خود را در روایی می بیند که بر روی نیمکتی در پارک در اغوش جنی قرار دارد و جنی به او می گوید که آنها تنها چند دقیقه وقت دارند تا با هم خداحافظی کنند و قبل از بیدار شدن جکی از بهترین لحظه زندگی خود لذت ببرند و نهایتاً بعد از بیدار شدن جکی صفحه به صورت کاملاً سیاه و تاریک محو می شود. بازی The Darkness از لحاظ گیم پلی بسیار عالی و فوق العاده عمل کرده است و گیم پلی بازی بسیار متنوع و جذاب و خاص است به دلیل وجود نیروهای تاریکی در بازی که هیجان خاصی را به آن بخشیده اند. وقتی مشغول بازی کردن این عنوان هستید به معنای واقعی حس قدرت به شما دست می دهد. دشمنی را با یکی از بازوهای تاریکی می گیرید و در حالی که دارید به دشمنی دیگر تیراندازی می کنید با دیگر بازوی تاریکی آن را تکه تکه می کنید و در همین حال چندین Darkling شرور نیز به سر دشمنان ریخته اند و آنها را می درند. فقط می توانم بگویم فوق العاده بود، فوق العاده. هیچ عنوانی چنین حسی را به بازی باز منتقل نمی کرد زیرا در هیچ شوتری دو بازوی مرگبار تاریکی نداشتید که به شما کمک کنند و دشمنان را سلاخی کنند. در گیم پلی بازی و برای مبارزه با دشمنان هم سلاح های متنوع را در اختیار دارید و هم می توانید از نیروهای تاریکی استفاده کنید.



دیوارها، استفاده «Creeping Dark» که روی زمین و از درون دیوارها و درب ها می خزد و به سراغ دشمنان در فاصله دور می رود و آنها را می کشد و همچنین ایجاد یک حفره سیاه تاریکی که همه چیز را به درون خود می بلعد. قدرتهای تاریکی را نمی توانید در مناطق روشن استفاده نمایید بلکه باید در تاریکی مطلق باشند. در مناطقی که روشن است می توانید لامپ ها و منابع نور را شکسته تا تاریکی ایجاد کنید. برای ارتقای قدرت های تاریکی باید به آنها اجازه دهید که قلب دشمنان کشته شده را مصرف کنند. در طول روند بازی جکی به سلاح های دوتایی تاریکی نیز دسترسی پیدا میکند که خیلی قوی تر از سلاح های معمولی هستند ولی انرژی تاریکی برای شلیک مصرف می کنند. به طور کلی باید گفت بخش اصلی و ستاره بی چون و چرای The Darkness که ان را بسیار خاص و متمایز از هر شوتر دیگری کرده بود، گیم پلی این عنوان بود که به واسطه ی وجود هوشمندانه و خلاقانه ی موجودات تاریکی، The Darkness را تبدیل به عنوانی کرده بود که نظیر آن در بخش گیم پلی وجود نداشت. این بازی اولین عنوانی بود که چنین خلاقیتی را به کار برده بود که علاوه بر شوتهینگ و تیراندازی شخصیت اصلی، دو هیولای تاریکی نیز از روی شانه های وی بیرون آمده باشند و دشمنان را به فجیع ترین شکل ممکن سلاخی کنند.

موجودات کوچک تاریکی یا Darkling ها نیز در کنار شما حرکت می کردند و در مواقع لزوم به جان دشمنان می افتادند، جذابیت بیشتری به گیم پلی بازی بخشیده و The Darkness را خاص تر کرده بودند. فقط بایستی این عنوان را بازی کرده باشید تا لذت استفاده از مارهای تاریکی و دریدن دشمنان با آنها را حس کنید. شما در بازی می توانید از طریق مترو بین مناطق مختلف شهر جابجا شوید و اید چندین بار به یک منطقه بازگردید که از این جهت بازی دارای المان هایی از سبک نقش افرینی نیز هست. شما می توانید با صحبت کردن با افراد مختلف در مترو ماموریت های جانبی دریافت کنید که این موضوع نیز بازی را بسیار شبیه به عناوین نقش افرینی کرده است. کامل کردن ماموریت های جانبی به بازیاز یک شماره تلفن می دهد که در بازی باید با هر تلفنی ان را شماره گیری کنید تا موارد مختلفی آزاد شوند و همچنین در طول مراحل نیز می توانید ایتام های قابل جمع آوری را پیدا کنید. در مرحله ای که در دنیای بیرونی جریان دارند این ایتام های قابل جمع آوری به صورت نامه ها و پیام های پست نشده هستند که شما باید وقتی به نیویورک بازگشتید انها را به دست صاحبانشان برسانید. قدرتهای تاریکی در بازی شامل مواردی مثل احضار Darkling های درنده برای حمله به دشمنان، استفاده از بازوهای تاریکی برای گرفتن و دریدن دشمنان و همینطور شکستن

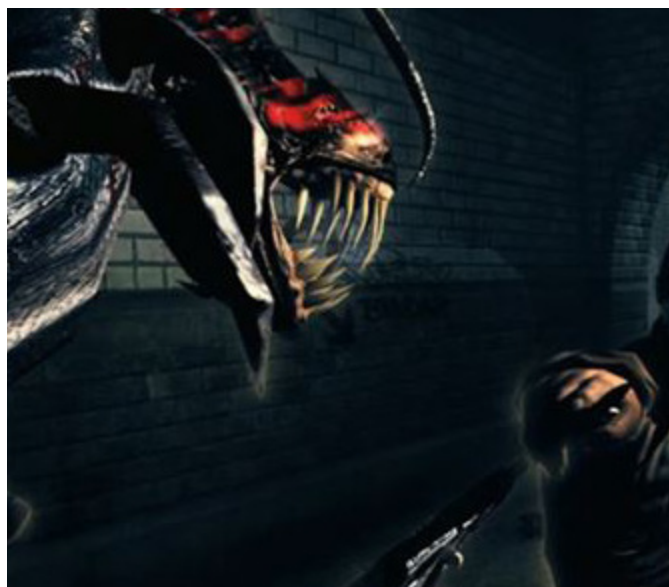
یک رئیس مافیای بی رحم و خونخوار است و از کشتن هیچ کس هراسی ندارد. در زمینه ی کیفیت تکسچرها و بافت ها The Darkness یک بازی متوسط رو به بالا و شاید بهتر است بگوییم خوب محسوب می شد و از این لحاظ راضی کننده بود. در بازی از لحاظ گرافیک فنی مشکلاتی وجود داشت و گاهی باگ های گرافیکی عجیبی را در آن مشاهده می کردید که تعدادشان گاهی کم هم نبود. برخی مواقع در صحنه های شلوغ افت فریم نیز مشاهده می شد ولی تعداد این صحنه ها زیاد نبود و شما را زیاد ازار نمی داد. از لحاظ نورپردازی بازی فوق العاده بود و یکی از بهترین های زمان خود محسوب می شد.

در نهایت باید بگوییم اگر بخواهیم بازی هایی را انتخاب کنیم که نامشان کاملا با بازی منطبق باشد و تمام بازی در نام آن نهفته باشد بی شک The Darkness یکی از اولین هاست که به واقع مانند نامش تاریک و تاریک و تاریک است. The Darkness تاریکی محض است. قصه ی مرگ و غم و انتقام و فروختن روح به تاریکی. سرگذشتی غمناک و تراژیک از جوانی که نمی خواست سرانجامش این شود ولی دست تقدیر برایش خواب دیگری دیده بود. عنوان The Darkness بازی بی نقصی

نیست و قطعاً ایراداتی دارد، اما المان های نقش افروزی و بازوهای تاریکی که در بازی هستند بسیاری از معایب را می پوشانند و سبب می شوند تا یک تجربه فوق العاده لذتبخش در یک داستان و دنیای غمناک و جنایتکارانه برای شما رقم بخورد و یک بازی به واقع، تاریک را تجربه نمایید که اسمش کاملا برانزده ان است. این بازی بدون شک در زمه بازی هایی قرار می گیرد که اگر آن را تجربه کرده باشید هیچ گاه از یادتان نخواهد رفت و گیم پلی و داستان خاص بازی را به یاد خواهید داشت. شک نکنید که هنوز هم کاملا ارزش دارد که به نسل هفتم بازگردید و این شوتر اول شخص عالی با المان های نقش افروزی و اکشن را تجربه نمایید چرا که چنین بازی هایی به این صورت نیستند که هر سال کلی بازی مثل آن ها منتشر شود و جای هم را بگیرند و قبلی ها از یاد بروند، بلکه این مدل عناوین شاید در یک نسل ۲ یا ۳ عدد بیشتر نباشند که این چنین خاص باشند. فضای بسیار خاص و غمناک، روایت زیبا و جذاب، وجود المان های شبیه به عناوین نقش افروزی، گیم پلی خاص به دلیل وجود موجودات تاریکی و بسیاری از موارد دیگر از The Darkness عنوانی ساخته بود که بسیار خاص و جذاب و هیجان انگیز بود و تجربه ای بسیار

بازی The Darkness در بخش صداگذاری و موسیقی هیچ گونه مشکلی را در خود نمی بیند و بی شک ستاره ی این بخش، صداگذاری بی نقص موجودات تاریکی هستند که بازی را چندین برابر جذاب تر می کنند. موسیقی بازی نیز کاملا مناسب حال و هوای غمناک و غمزده بازی بود و به واقع حس افسردگی که جکی استکادو دچار ان بود و انتقامی که درون او شعله ور بود را به بازی باز منتقل می کرد. یک موزیک تاریک، غمگین و عاری از هر گونه شور و هیجانی، دقیقا همان چیزی بود که بازی The Darkness باید داشت و سازندگان موسیقی بازی مشخص بود که با داستان بازی و شخصیت جکی و حال و هوای بازی کاملا آشنا بوده اند و موسیقی کاملا مناسب را برای این بازی طراحی کرده بودند که تحسین برانگیز بود. بدون شک یکی از قدرتمندترین بخش های بازی The Darkness، صداگذاری بی نظیر، معرکه و بی نقص موجودات تاریکی بود که واقعا عالی کار شده بودند و هم صدای خوفناک و جذابی داشتند و هم دیالوگ های عالی را بر زبان می آوردند. صداگذاری دیگر شخصیت های بازی مخصوصا خود شخصیت جکی استکادو نیز عالی کار شده بود.

عنوان The Darkness در بخش بصری تنها ایراداتش شامل باگ های گرافیکی و افت فریم ها هستند که مربوط به گرافیک فنی هستند و این بازی در بخش هنری فوق العاده کار کرده و در نهایت هم یک ترکیب زیبا و جذاب را پدید آورده است. عنوان The Darkness از بازی هایی بود که در زمان عرضه گرافیک جذابی داشت و اصطلاحا خوش آب و رنگ بود مخصوصا با توجه به این که پر از صحنه های بسیار خشن و مرگبار و پاشیده شدن خون به در و دیوار و ... بود. از لحاظ گرافیک هنری بازی معرکه بود. همه چیز در بازی فوق العاده طراحی شده بودند و از طراحی بی نقص شهر نیویورک سیتی و متروی آن گرفته تا خیابان ها و انسان ها و ... و همینطور از همه مهم تر طراحی معرکه و بی نقص و خوفناک موجودات تاریکی بود. در راس آنها نیز دو مار اصلی تاریکی که از روی شانته های جکی در آمده بودند قرار داشتند که بسیار مخوف طراحی شده بودند و همچنین موجودات تاریکی کوچک تر یا Darkling که ظاهر می شدند و دشمنان شما را پاره پاره می کردند نیز بسیار عالی و هنرمندانه خلق شده بودند. طراحی شخصیت ها نیز عالی بود و به عنوان مثال طراحی شخصیت عمو پالی به گونه ای بود که کاملا می توانستید بفهمید





لذتبخش را برای بازیبازان رقم می زد و یکی از خاص ترین و زیباترین خاطرات نسل هفتم را برای من نیز رقم زد. عنوانی که داستان سرنوشت غمناک جکی استکادو را روایت می کند، شخصیتی که نامش انگار برای نقش اول بودن در یک بازی رایانه ای خلق شده است!

برخی ایرادات گرافیکی و کیفیت پایین تکسچرها، به دلیل جذابیت زیاد بازوهای تاریکی گاهها اسلحه ها گویا بی استفاده هستند، هوش مصنوعی و رفتارهای گاهها عجیب دشمنان

+ داستان فوق العاده عالی و روایت جذاب، شخصیت اصلی فوق العاده، المان های جذاب نقش افرینی مانند در بازی، ستاره اصلی این بازی بازوهای تاریکی و موجودات تاریکی هستند که به تنهایی برای موفقیت بازی کافی می باشند، صداگذاری عالی شخصیت ها



8.7



نسخه نسل نهمی

# Mortal Kombat 11 Ultimate

لذت بخش ترین خشونت دنیا!

◆◆ سعید آقابابایی

گذاشته‌اند و با وسواسی خاص آن‌ها را به بهترین شکل در بازی پیاده کرده‌اند و همچنین شاهد زیباترین انیمیشن‌های ممکن در یک بازی فایتینگ هستیم. از لحاظ کیفیت بافت‌ها و تکسچرها نیز بازی بسیار مقتدرانه عمل می‌کند و اصلاً با مواردی مثل بی‌کیفیتی بافت‌ها و گوشه‌دار بودن آنها و همچنین تکسچرهای ضعیف یا پارگی تصویر برخورد نمی‌کنیم. بازی در زمینه‌ی طراحی محیط‌های نبرد و خلق شخصیت‌ها و جزئیات بی‌نظیر آنها، فوق‌العاده عمل کرده‌است. در واقع چه در خلق شخصیت‌ها

Kombat 11 Ultimate بدون شک یک الگو و یک میزان برای سایر عناوین ژانر مبارزه‌ای از لحاظ بصری و زیباترین عنوان مبارزه‌ای است که تا امروز منتشر شده‌است. در واقع هر عنوان فایتینگ را که بخواهیم از لحاظ کیفیت گرافیکی بسنجیم می‌توان آن را با این بازی که مثالی از یک عنوان بی‌نقص در زمینه‌ی خلق یک بازی فایتینگ شاهکار از لحاظ بصری است مقایسه کرد. سازندگان به طرز ویژه‌ای بر روی تمامی جزئیات گرافیکی بازی اعم از تکسچرها و طراحی چهره‌ها و طراحی ظاهری شخصیت‌ها وقت

عنوان Mortal Kombat 11 یکی از بهترین و باکیفیت‌ترین عناوین مبارزه‌ای هست که تا امروز ساخته شده و موفقیت بالای اون در نسل هشتم، باعث شد تا سازندگان و ناشر بازی، اون رو در قالب یک نسخه‌ی نسل نهمی برای کنسول‌های جدید هم عرضه کنند که شامل تمام محتویات اضافی بازی هم بود و به عنوان نسخه‌ی Ultimate در دسترس علاقه‌مندان قرار گرفت. امروز در مجله‌ی گیمفا، نگاهی خواهیم داشت به این نسخه‌ی نسل نهمی از بازی Mortal Kombat 11. عنوان

#### Release Date

November 17, 2020

#### Platforms

Microsoft Windows  
Nintendo Switch  
PlayStation 4  
Xbox One  
Stadia  
PlayStation 5  
Xbox Series X/S

#### Developer(s)

NetherRealm Studios

#### Publisher(s)

Warner Bros. Interactive  
Entertainment

#### Genre(s)

Fighting



و چه در محیط های نبرد، Mortal Kombat 11 Ultimate فوق العاده عمل می کند و یکی از بازی های خوش گرافیک با طراحی های تاریک و فانتزی و مخوف به شمار می رود که پر است از انواع و اقسام شخصیت هایی با طراحی های شاهکار و محیط های نبردی که به خوبی حال و هوای این سری از نخستین بازی ها تا به امروز را به شما منتقل می کنند. بازی Mortal Kombat 11 Ultimate از ان عناوینی است که تاثیر گرافیکش مستقیما در گیم پلی آن تنیده شده است و شدیداً روی گیم پلی بازی و نبردهای آن تاثیرگذار است زیرا «خشونت محض» که شاخصه اصلی این سری است، در Mortal Kombat 11 Ultimate به واسطه این گرافیک بالا و واقعی، خیلی بیشتر به بازیاز منتقل می شود و آدرنالین خونس را بالا می برد، چرا که همه چیز را خیلی واقعی تر می بینید و لمس می کنید. در نسخه ی نسل نهمی شاهد پیشرفت های بصری نسبت به نسخه ی نسل هشتم، مخصوصاً از لحاظ زمان بارگزاری هستیم و برخی افکت ها و قابلیت های خاص گرافیکی نیز در نسخه نسل جدید اعمال شده اند که بازی را زیباتر جلوه می دهند و همچنین از نظر ثبات نرخ فریم بازی مقتدرتری را نسبت به نسخه ی نسل هشتم شاهد هستیم. بازی Mortal Kombat 11 Ultimate بی نهایت روان، بدون کوچکترین مشکل و با ثبات کامل اجرا می شود و البته انتظاری هم غیر از این از نسخه ی نسل نهمی یک





عالی و بی نقص خلق شده است و در بخش های مختلف مانند بخش داستانی و نبردها و مبارزات هیجان انگیز بازی، شنوای موسیقی بسیار محو و کاملا هماهنگی با حال و هوای نبردها هستیم. تمامی قطعات موسیقی ساندترک بازی بسیار عالی، متناسب با ذات سری خلق شده‌اند و حال و هوای این فرنچایز و دنیای سرد و مرگبار آن را در هر لحظه و بسته به موقعیت خاص بازی در بخش داستانی، به خوبی به ما منتقل می‌کنند.

معمولا از قدیم، عناوین ژانر مبارزهای خیلی کاری با داستان پیچیده نداشته‌اند زیرا خلق یک بخش داستانی منطقی و کامل در یک بازی فایتینگ واقعا کار سختی است، ولی Mortal Kombat 11 Ultimate یک بخش داستانی معرکه دارد که در عناوین فایتینگ، یکی از برترین‌هاست. سازندگان به بهترین شکل ممکن به شما دلیلی برای پیشروی در بخش داستانی بازی می‌دهند و مشاهده برخورد و روابط شخصیت‌ها با یکدیگر و باز شدن زحمات کهنه یا رسیدن فرصتی برای انتقام و خیانت قطعا برای هر مخاطبی جذاب است، مخصوصا اگر این دنیا و شخصیت‌هایش را بشناسید و از پیشینه آنها خبردار باشید. اما اگر هم آشنا نیستید ایرادی ندارد زیرا باز هم بخش داستانی Mortal Kombat 11 Ultimate برای شما کلی حرف دارد و خیلی خوب شما را با شخصیت‌ها و داستان و دنیای این سری آشنا می‌کند و یک شروع خوب برای دریافتن داستان این فرنچایز است. جالب اینجاست که حتی تمام شخصیت‌های جدیدی که به بازی اضافه شده

بازی مبارزه‌ای نسل هشتمی که در آن کوچکترین حرکت و واکنش، مهم و تاثیرگذار است نداریم، مخصوصا که در نسخه‌ی اصلی هم شاهد مشکل فنی خاصی نبودیم. حتی معدود مشکلات ریزی که در بازی اصلی از نظر فنی شاهد بوده ایم در این نسخه وجود ندارند و هنگام تجربه Mortal Kombat 11 Ultimate به هیچ وجه حتی در پر افکت‌ترین لحظات نبرد و پر جزئیات‌ترین صحنه‌ها نیز کوچکترین افت فریمی مشاهده نمی‌شود و بازی از لحاظ ثبات در نرخ فریم ریت نیز بسیار مقتدر عمل می‌کند. از نظر موسیقی و صداگذاری، در Mortal Kombat 11 شاهد هیچ کمبودی نیستیم و با یک صداگذاری و موسیقی بسیار عالی طرف هستیم. صداگذاران شخصیت‌های مختلف بازی به خوبی از پس اجرای دیالوگ‌های خود برآمده‌اند و همین‌طور صدای تمامی شخصیت‌ها کاملا با پیشینه‌ای که از آنها به یاد داریم و صدایی که از آنها شنیده ایم همخوانی دارد. در واقع باید بگویم خوشبختانه صداگذاری شخصیت‌ها در بازی Mortal Kombat 11 در اوج کیفیت قرار دارد و حتی کوچکترین جزئی‌ترین دیالوگ‌ها نیز به بهترین شکل ممکن ادا می‌شوند. در صدای تمامی مبارزان، انگار نوع شخصیت و تیپ و استایل آن‌ها (حتی شاید تیپ و استایل نبرد آن‌ها) مشهود است و به بازی‌باز منتقل می‌شود، مخصوصا این موضوع برای بازی‌بازان قدیمی‌تر این سری که کاملا با ذات شخصیت‌ها و خصوصیات آنها آشنا هستند بسیار مهم‌تر است که با صداگذاری‌های ضعیف و نامتناسب، دلزده نشوند. ساندترک Mortal Kombat 11 Ultimate نیز بسیار

این طور بگویم که انگار سازندگان این بازی با هوشمندی هر چه تمام تر یک جوهرهایی مقداری از روح سری اینجاستیس را هم به عنوان چاشنی به بازی Mortal Kombat 11 افزوده اند و یک ترکیب خیلی عالی و یکدست و زیبا به وجود آمده است که هم کاملاً یک مورتال کامبت محض است و هم حال و هوایی خیلی خاص و نو دارد که این کار واقعا هوشمندانه انجام گرفته است. یکی از موارد جدید در این سری که در نسخه یازدهم شاهد آن هستیم یک مکانیک دفاع خاص و دقیق است که وقتی بتوانید حمله را در یک زمان خیلی خاص دفاع کنید یک پنجره زمانی کوتاه برای بازگشت و حمله به شما داده می شود و چیزی مثل سیستم ضد حمله در خیلی از بازی هاست که وقتی در لحظه درست دفاع می کنید مثلاً دشمن گیج می شود یا فرصت زدن ضد حمله دارید و مواردی از این دست. به نوعی باید گفت عنوان Mortal Kombat 11 Ultimate المان های مخصوص این سری را در گیم پلی خود حفظ کرده است و در کنار این ها برخی موارد جدید را نیز به گیم پلی افزوده است تا بازی رنگ و بوی تکرار و کهنگی را به خود نگیرد و باید بگویم در این امر موفق هم بوده است. مواردی مثل ضربات Fatal Blow و Krushing Blow که در این نسخه قرار داده شده اند. ضربات Fatal Blow یک سری حملات و ضربه های ویژه اند که چیزی مانند ضربات X-Ray در نسخه قبلی هستند و آسیب خیلی زیادی هم وارد می کنند اما برخلاف حملات ایکس ری، اینها فقط وقتی فعال می شوند که خط سلامتی بازیاز به زیر ۳۰ درصد برسد و فقط هم یک بار در هر مبارزه قابل استفاده هستند که این موضوع و تاکتیک تنظیم زمان صحیح استفاده از این حمله خاص، باعث عمیق تر شدن مبارزات در این نسخه شده است. ضربات Krushing Blow نیز یک نوع حمله خاص سینمایی هستند که وقتی فعال می شوند که یک سری پیش نیازهایشان انجام شده باشد و می توانم بگویم چیزی شبیه حالت Brutality ها در نسخه قبلی دارند. سری مورتال کامبت همیشه پر بوده است از شخصیت های فوق العاده متنوع، متفاوت و بی نهایت نیرومند با انواع و اقسام قدرت های فرا بشری و بسیار مرگبار بوده و هست و هر وقت که عنوانی از این سری منتشر گردد یکی از مهم ترین موارد در بررسی آن، تعداد و تنوع شخصیت های بازی و بررسی حضور یا عدم حضور محبوب ترین شخصیت های

اند هیچ کدام بی دلیل و مسخره نپزیده اند در دنیای بلکه برای همه آنها یک رابطه و پیشینه و خلاصه یک داستان کوچکی در نظر گرفته شده است تا به دنیای مورتال کامبت بی ربط نباشند. هسته‌ی داستان، روابط شخصیت ها و روایت داستان در بازی Mortal Kombat 11 Ultimate بسیار جذاب و هیجان انگیز و کاملاً شایسته و در خور عنوانی از این سری است. البته دقت داشته باشید که صحبت از داستان در عناوین فایتینگ است و احياناً منتظر لست او آس نباشید!

بازی Mortal Kombat 11 Ultimate از نظر گیم پلی یکی از برترین و باکیفیت ترین و پرمحتواترین عناوینی است که تاکنون خلق شده و می شود گفت برترین بخش داستانی در یک بازی مبارزه‌ای تا به امروز را در Mortal Kombat 11 Ultimate شاهد هستیم. در Mortal Kombat 11 مثل هر بازی مبارزه ای شاهکار دیگری، یاد گرفتن و آغاز کردن نبردها با هر شخصیتی در ابتدا آسان و در دسترس است ولی حرفه ای شدن و خبره شدن در بازی و رسیدن به سطح حرفه ای در نبرد با هر شخصیت، بسیار سخت و زمان بر است و زمان خیلی زیادی برای تمرین می خواهد. تعدد فنون و مهارت ها برای هر شخصیت واقعا معرکه است و سازندگان زمان خیلی زیادی را برای هر شخصیت چه از نظر ظاهری و چه از نظر مبارزات و بالانس بودن او صرف کرده اند. عمق نبردها بسیار بالاست و برای هر شخصیت و مبارز حرفه ای در بازی، امکان بازگشت در نبردهایی که حتی تا مرز شکستن پیش رفته اند نیز وجود دارد و بازی امکان انجام واکنش با ضد حمله های سریع را در برابر هر کنش و حمله ای به شما می دهد. وضعیت سرورها و نبردهای آنلاین در بازی بسیار باثبات است و کلی مدها و حالت های مختلف برای بازی آنلاین و آفلاین در اختیار شما قرار گرفته است. در مورد روند گیم پلی و نبردهای بازی می شود گفت انگار در مقایسه با بازی های قبلی این فرنچایز، و حتی نسخه ایکس، مقداری سرعت نبردها کمتر و slow-paced تر شده است و فرصت بیشتری برای یک نبرد تاکتیکی و کاملاً با فکر و استراتژی را به شما می دهد. عنوان Mortal Kombat 11 Ultimate مثل نسخه ی اصلی، از نظر گیم پلی و مبارزات هنوز هم به نسخه X شباهت زیادی دارد ولی تفاوت ها و نکات جدیدش باعث می شوند که نتوانیم از آن به عنوان یک تکرار یاد کنیم. در واقع شاید باید



سری و برخی شخصیت های قدیمی در آن بازی است. در نسخه آلتیمیت شاهد اضافه شدن شخصیت هایی مثل Sheeva، Terminator، Ash، Spawn، Fujin، Nightwolf، Joker و Shang Tsung و RoboCop و همینطور Mileena و Rain هستیم که باعث شده اند این نسخه آلتیمیت یکی از بزرگترین و کامل ترین لیست های تاریخ سبک فایتینگ را داشته باشد اگر نگوئیم بزرگترین. واقعا سازندگان این بازی هوشمند و خوش سلیقه هستند و شخصیت های خیلی باحالی را به بازی می آورند. یعنی باور کنید که فقط دیدن نبرد رمبو و ترمیناتور خودش کافیهست برای خریدن نسخه ی آلتیمیت. به شخصه اعتقاد دارم آوردن جان رمبو به بازی مورتال کامبت یکی از بهترین تصمیم ها در تاریخ بازی های مبارزه ای تا امروز بوده است از بس که این شخصیت با حال است. در کل می شود بین شخصیت هایی که بعد از نسخه اصلی با دی ال سی به بازی اضافه شده اند با حال ترین ها جوکر و رمبو هستند. از نکاتی که در مورد بازی Mortal Kombat 11 هم به نوعی مثبت است و هم منفی، بحث شخصی سازی و لوت کردن و آزاد کردن آیتم های مختلف در بازی برای شخصیت های گوناگون است که هم بازی را خیلی جذاب می کند و هم افراط در آن مقداری این بخش را عذاب آور و آزار دهنده کرده است. یعنی اگر بخواهید در بازی Mortal Kombat 11 برای شخصیت های محبوبتان آیتم های ظاهری و مختلف آزاد کنید باید راه های خیلی سختی را طی کنید و کارهای طاقت فرسایی انجام دهید تا «یک عدد آیتم بگیرید» و نهایتا هم وقتی آن را به دست آوردید این حس را دارید که اصلا به زحمتش نمی ارزید و پاداشم برابر با تلاشی که کردم نیست. البته باید روی این نکته ی بسیار مهم تاکید کنم که این آیتم ها تنها cosmetic و ظاهری هستند و هرگز برتری خاصی در نبرد با دیگران به شما نمی دهند. بازی مورتال کامبت ۱۱ حتی در زمان انتشار نسخه اولیه اش هم تعداد کافی شخصیت و محتوا داشت ولی حالا دیگر در نسخه آلتیمیت تبدیل به عنوانی شده که میشود گفت یکی از بیشترین تعداد مبارزان در

تاریخ این سبک را دارد. شخصیت هایی که هر کدامشان دنیایی از شخصیت پردازی و پیشینه و روابط گوناگون با یکدیگر و خلاصه کلی زخم و عشق و خیانت و دروغ و بازگشت از مرگ و انتقام و... را با خود یدک می کشند و اگر طرفدار این سری باشید شما نیز این کوله بار را با خود دارید از یکی از غنی ترین دنیاهای خلق شده در تاریخ بازی ها. شخصیت های جدید اضافه شده به بازی طی دی ال سی های مختلف هر کدام تا ریزترین جزئیاتشان دقت و حساب و کتاب شده است و برای هرکدام دنیایی از مهارت ها و فنون و قابلیت های خاص که دقیقا به استایل شخصیتشان میخورد در نظر گرفته شده و سازندگان به ریزترین جزئیات این شخصیت ها هم توجه و دقت کرده اند و هرکدامشان حتی اگر برای اولین بار هم پای به دنیای این سری گذاشته اند به خوبی در فضای دنیای مورتال کامبت پیاده شده و جای گرفته اند. همچنین این شخصیت های جدید هرگز بالانس بینظیر گیم پلی و شخصیت ها که در نسخه اصلی بازی شاهد بودیم به هم نمی زنند و به خوبی از هر نظر در گیم پلی بالانس شده اند. در واقع باید بگویم تک تک شخصیت های حاضر در بازی چه آنهایی که در نسخه اصلی حاضر بودند و چه شخصیت هایی که بعدا با دی ال سی ها اضافه شده اند، دنیایی از فنون و مهارت های خاص و ویژه جدید و قدیمی هستند و هر کدام به بهترین شکل و با جزئیات کامل از نظر مهارت های نبرد خلق شده اند به هیچ شخصیتی کم توجهی نشده است و به این ترتیب یک بالانس عالی در قدرت همه شخصیت ها وجود دارد و واقعا هر کسی با هر شخصیتی که دوست دارد می تواند تمرین کرده و با خبره شدن در فنون و مهارت های آن شخصیت در برابر هر مبارز دیگری بایستد که این بالانس و تعادل یکی از مواردی است که واقعا برای یک عنوان مبارزه ای مثل الماسی ارزشمند است و خیلی وقت ها حتی در بازی های بزرگ با تعداد شخصیت های کمتر از این بازی، شاهد هستیم که برخی جاها بالانس شخصیت ها از بین می رود. در حقیقت «تعیین کننده پیروز نبردها فقط و فقط و فقط شخص شما و مهارتتان است و نه

شخصیتی که انتخاب کرده اید و قدرت هایش.» فایتینگ بازها خوب می دانند که این حرف چه معنا و چه ارزشی دارد و چقدر برای یک بازی مبارزه ای لازم و حیاتی است. در مجموع و با در نظر گرفتن کیفیت تمامی بخش های بازی، باید بگویم Mortal Kombat 11 Ultimate از هر جهت فوق العاده است و با انواع و اقسام مدها و حالت های تک نفره و چند نفره و آفلاین و آنلاین و شخصی سازی و داستان و... بهترین احترام را به مخاطبینش می گذارد. اگر کسی بپرسد یک بازی «فایتینگ شاهکار» باید چه ویژگی هایی داشته باشد، Mortal Kombat 11 Ultimate بهترین مثال و کامل ترین پاسخ برای این سوال است. چرا؟ بخش داستانی کامل، پیشینه عالی شخصیت ها، مدهای مختلف آفلاین و آنلاین، کیفیت گرافیکی نسل هشتمی، صداگذاری عالی، مبارزات عمیق و بسیار متنوع، تعداد شگفت انگیزی شخصیت معرکه، گرافیک فنی با ثبات، طراحی هنری فوق العاده و دنیای از شخصی سازی و فینیشینگ دست به دست هم داده اند تا شاهد یک شاهکار فایتینگ باشیم. شخصا اعتقاد دارم این بازی برترین عنوان مبارزه ای نسل هشتم است و می تواند کسانی را که حتی اهل بازی فایتینگ نیستند به این سبک علاقمند کند و عنوانی نیست که از دست بدهید، اما اگر قبلا نسخه نسل هشتمی بازی را خریده اید به نظرم نیازی نیست که بخواهید دوباره در نسل نهم بازی را بخرید و بهترین تصمیم ارتقای نسخه ی خودتان به آلتیمیت، با خرید این ارتقا است زیرا شخصیت های جدید که طی بسته های الحاقی به این بازی اضافه شده اند آن قدر معرکه و عالی هستند که بتوانند تجربه ای جدید را به شما هدیه دهند و به عنوان مثال افزودن شخصیت رمبو به لیست مبارزین این بازی تصمیم خیلی جذاب و جالبی بوده که ارزش دوباره رفتن به سراغ این بازی را بسیار بیشتر می کند. Mortal Kombat 11 Ultimate بدون شک یکی از کامل ترین و برترین عناوین مبارزه ای ساخته شده در تاریخ بازی ها و بهترین بازی این فرنچایز عظیم تا امروز است پس بدانید که هرگز نباید در تجربه این بازی حالا چه با نسخه نسل هشتمی یا





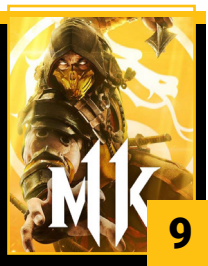
تنها تا امروز کامل ترین و برترین بازی این سری فوق محبوب به شمار می رود بلکه از آن مهم تر این است که نمادی از کیفیت و کمیت محتوایی است که یک بازی مبارزه ای باید داشته باشد. Mortal Kombat 11 Ultimate یک تجربه ی فایتینگ فوق العاده لذتبخش، هیجان انگیز، بی نهایت سرگرم کننده و سرشار از محتوای با کیفیت است که لحظه لحظه تجربه آن برای بازیباز، به مانند تمام عناوین قبلی این سری و حتی بیشتر از آنها، شیرین و به یاد ماندنی است و خیلی زود تبدیل به یکی از برترین خاطرات شما در سبک مبارزه ای خواهد شد.

نسل نهمی تردید کنید. حتی اگر فایتینگ را زیاد دوست ندارید ولی از اکشن ناب و خشونت بی نهایت در یک خط داستانی جذاب پر از شخصیت هایی که سالها پرداخت شده اند خوشتان می آید حتما شانس می آید به این بازی بدهید چون اصلا پشیمان نخواهید شد و از کجا معلوم، شاید تبدیل به یک فن فایتینگ و مورتال کامبت شدید. استودیو NetherRealm و سازندگان بازی و در راس آن ها اد بون، با خلق Mortal Kombat 11 Ultimate کاری بسیار بزرگ انجام داده اند و شاهکاری را ساخته اند که قدرت و شکوه یک سبک و ژانر قدیمی و محبوب را به همراه خود دارد و بار دیگر و این بار قدرتمندتر از همیشه نشان دادند که چطور باید یک بازی مبارزه ای بی نظیر در سطح یک شاهکار ساخت. Mortal Kombat 11 Ultimate نه



برخی شخصیت ها در بازی واقعا از نظر جذابیت قابل مقایسه با اکثر شخصیت های بازی نیستند، تمرکز بالا بر شخصی سازی و انجام کلی کارهای مختلف و طاقت فرسا برای باز کردن آیتم ها و لوت هایی که به زحمتش نمی آرزد، در معدود مواردی و هنگام تجربه ی بازی مخصوصا با برخی شخصیت های جدید ممکن است حس کنید بازی خیلی شبیه اینجاستیس شده است

پیشرفت جلوه های بصری از منظر فنی در نسخه ی نسل جدید که مخصوصا در اجرا و بارگذاری بسیار سریع تر بازی کاملا به چشم می آید و از ثبات نرخ فریم بیشتری هم برخوردار است، سیستم مبارزات بی نهایت کامل و عمیق، یکی از کامل ترین Roster های تاریخ سبک فایتینگ، جلوه های بصری فوق العاده، نماد یک بازی مبارزه ای کامل با بیشترین مقدار محتوای باکیفیت تا به امروز، انتخاب عالی شخصیت های جدید برای حضور در این سری مانند جان رمبو و ترمیناتور که هر بازیبازی را که نسخه اصلی را هم داشته است برای خرید این شخصیت های جدید و یا نسخه آل تیمیت تحریک می کند، یک بخش داستانی بسیار جذاب و سینمایی و سراسر از اتفاقات هیجان انگیز و روابط بین شخصیت ها و داستان و پیشینه آنها، بالانس کامل شخصیت های جدید



# یک دهه با شاهکارهای موبایلی

## 10 بازی برتر دهه‌ی گذشته برای گوشی‌های هوشمند

◆◆ سجاد باقریان

قرار دهیم تا یک لیست جامعی خدمت شما ارائه کرده باشیم. اما در ابتدا باید به یک نکته‌ی اشاره کنیم. همیشه فراهم کردن لیستی از بهترین عناوین کار سختی است. شما باید تمام جوانب را در نظر بگیرید و سعی کنید تک تک عناوین را از روی عقل و منطق در لیست قرار دهید. ناگفته نماند که همیشه در این‌گونه مقالات، سلیقه نویسنده بسیار تاثیرگذار بوده و نمی‌توان منکر این موضوع شد.

یک دهه از زندگی ما گذشت و عناوین بسیار زیادی از دنیای بازی‌های ویدئویی برای گیمرها منتشر شد. با وجود تمام مشکلاتی که گیمرها در ایران با آن مواجه هستند، همچنان خاطرات بسیار خوبی را از این دهه داریم و امیدوارم در آینده نیز داشته باشیم. در این مقاله قصد داریم 10 تا از برترین عناوین دهه 90 شمسی که برای گوشی‌های هوشمند منتشر شده‌اند را به شما معرفی کنیم و به بررسی مختصر هرکدام از آن‌ها بپردازیم. سعی شده که از هر سبک، یک عنوان را

**سبک: اکشن تیراندازی | توسعه دهنده: xFAIRx, PUBG Corporation | پلتفرم: اندروید و iOS**

می‌توان عنوان pubg را، یکی از پرسررودترین بازی‌های عرضه شده در سال‌های اخیر دانست؛ که با شروع عالی در شبکه steam به شهرت دست‌یافت. این بازی در سبک اکشن و بقا می‌باشد و شما در این بازی باید سعی کنید از بین 100 گیمر دیگر که همراه شما به رقابت می‌پردازند، جان سالم به‌در برده و مقام اول را کسب کنید. بازی pubg در سال 2018، توسط شرکت چینی Tencent، برای گوشی‌های هوشمند اندروید و iOS منتشر شد و همانند نسخه‌های دیگر این عنوان در پلتفرم‌های مختلف، با استقبال بی‌نظیری روبرو شد؛ به‌طوری‌که Pubg

می‌توان عنوان pubg را، یکی از پرسررودترین بازی‌های عرضه شده در سال‌های اخیر دانست؛ که با شروع عالی در شبکه steam به شهرت دست‌یافت. این بازی در سبک اکشن و بقا می‌باشد و شما در این بازی باید سعی کنید از بین 100 گیمر دیگر که همراه شما به رقابت می‌پردازند، جان سالم به‌در برده و مقام اول را کسب کنید. بازی pubg در سال 2018، توسط شرکت چینی Tencent، برای گوشی‌های هوشمند اندروید و iOS منتشر شد و همانند نسخه‌های دیگر این عنوان در پلتفرم‌های مختلف، با استقبال بی‌نظیری روبرو شد؛ به‌طوری‌که Pubg



PUBG Mobile



Five Nights at Freddy's AR: Special Delivery

ترسناکی می‌شوید. در آینده ربات‌ها با مشکلات نرم‌افزاری مواجه می‌شوند و رفتارهای عجیبی از خود نشان می‌دهند. شما در بازی باید از دست ربات‌ها فرار کرده و سعی کنید زنده بمانید. بازی پر از اتفاقات ترسناک بوده و شما در هنگام تجربه بازی بالا رفتن ضربان قلبتان را احساس خواهید کرد و دعا می‌کنید که از شر این ربات‌ها خلاص شوید. گرافیک بازی بسیار عالی بوده و برای یک عنوانی با تکنولوژی واقعیت افزوده بسیار راضی‌کننده است. متأسفانه بازی برای بسیاری از گوشی‌ها اجرا نخواهد شد. برای تجربه این عنوان نیاز به یک گوشی با پردازنده ARM64 دارید. همچنین گوشی شما باید از تکنولوژی ARCORE پشتیبانی کند تا بتوانید بازی‌هایی که از واقعیت افزوده استفاده می‌کنند را تجربه کنید. خوش‌بختانه بازی به صورت رایگان منتشر شده و به شما پیشنهاد می‌کنیم که اگر مشکلی در اجرای بازی ندارید، حتماً به تجربه این عنوان ترسناک و باکیفیت بپردازید.

**سبک: ترسناک | توسعه دهنده: Illumix | پلتفرم: اندروید و iOS**

اگر از طرفداران سبک ترسناک هستید، حتماً نام سری جذاب و منحصر بفرده Five Nights at Freddy's را شنیده‌اید. این فرانچایز ساخته استودیو Clickteam USA بوده که توانسته محبوبیت زیادی در بین گیمرهای گوشی‌های هوشمند پیدا کند. این بار شما می‌توانید از طریق Five Nights at Freddy's AR: Special Delivery، این عنوان را با استفاده از تکنولوژی واقعیت افزوده تجربه کنید. این تکنولوژی با اسکن محیط و قرار دادن المان‌های مجازی در مکان‌های واقعی می‌تواند تجربه نو و ترسناکی را برای شما باشد که نمی‌توان به این سادگی از آن گذشت.

در این نسخه از بازی، شاهد داستانی نسبتاً جالب هستیم و باید گفت که داستان بازی توانسته به خوبی گیمرپلی بازی را تغذیه کند و شما ایراد خاصی از این حیث نمی‌توانید به بازی وارد کنید. داستان از این قرار است که شرکت Fazbear، ربات‌هایی را برای سرگرمی به مردم می‌فروشد و شما با خرید یکی از این ربات‌های خرس‌نما وارد قضیه

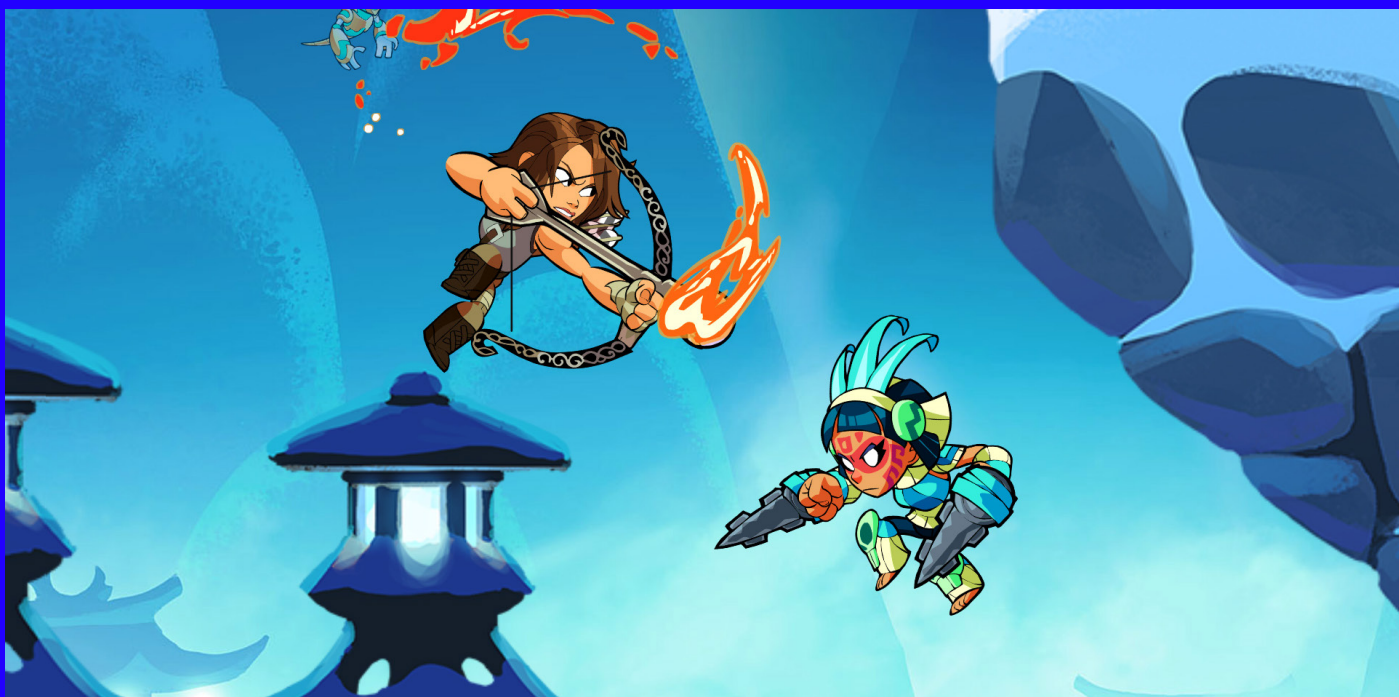
**سبک: مبارزه‌ای | توسعه دهنده: Blue Mammoth Games | پلتفرم: اندروید و iOS**

قهرمانان بسیار عالی کار شده و سازندگان از این حیث کم‌کاری نکرده‌اند. گرافیک بازی با در نظر گرفتن دوبعدی بودن آن بسیار چشم‌نواز و زیبا طراحی شده و شما از تماشای میادین جنگی موجود در بازی خسته نخواهید شد. بازی Brawlhalla بسیار حجم مناسبی داشته و از بهینه‌سازی خوبی نیز برخوردار است و با گوشی‌های میان‌رده می‌توانید به تجربه این عنوان جذاب و اعتیادآور پرداخته و از مبارزات بازی لذت ببرید. این عنوان برای گوشی‌های هوشمند اندروید و iOS منتشر گشته است و به صورت رایگان در دسترس می‌باشد.

بازی Brawlhalla، یکی از سرگرم‌کننده‌ترین عناوین در سبک دوبعدی و مبارزه‌ای است که بخش آنلاین بسیار مرفه و جذابی دارد. عنوانی که توسط شرکت Blue Mammoth Games ساخته شده و بعد از گذشت چند سال از عرضه آن بر روی رایانه‌های شخصی، برای گوشی‌های هوشمند نیز بازسازی و منتشر گردید. در Brawlhalla، شما از بین 52 قهرمان موجود در بازی یکی را به دلخواه خودتان انتخاب کرده و به مبارزه بر فراز آسمان‌ها می‌پردازید. گیمرپلی بازی بسیار سریع و هیجان‌انگیز بوده و ساعت‌ها شما را مشغول خود می‌کند. تنوع مپ، مودهای بازی و



Brawlhalla





**SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini Bottom**

این بازی بسیار مهیج در سال ۲۰۲۰ توسط شرکت Purple Lamp Studios توسعه یافت و توسط کمپانی THQ برای پلتفرم‌های کنسول‌های نسل هشتم و رایانه‌های شخصی منتشر شد. نسخه اندرویدی این عنوان بعد از گذشت حدود ۶ ماه توسط استودیو HandyGames منتشر شد. بازی SpongeBob SquarePants:BFBB در سبک اکشن و ماجراجویانه بوده و شما در این بازی باید با کمک باب‌اسفنجی و دوستانش، شهر بیکی‌باتم

**سبک: اکشن، ماجراجویی | توسعه دهنده: Purple Lamp Studios | پلتفرم: اندروید و iOS**

را از هجوم ربات‌ها نجات دهید. بازی از فضای بسیار زنده و رنگارنگی برخوردار است و اگر شما هم عاشق شخصیت باب‌اسفنجی و شهر بیکی‌باتم هستید قطعاً از این بازی لذت خواهید برد. متأسفانه این عنوان، فقط برای دارندگان گوشی‌های اندرویدی در دسترس می‌باشد و هنوز اطلاعاتی از انتشار بازی بر روی سیستم‌عامل iOS، از سوی سازندگان منتشر نشده.



**Clash Royale**

**سبک: استراتژی | توسعه دهنده: Supercell | پلتفرم: اندروید و iOS**

شرکت Supercell به ساخت بازی‌های اعتیاد آور مشهور بوده و با انتشار بازی Clash Royale در سال 2016، ثابت کرده که هم‌چنان استاد ساخت بازی‌های استراتژیک می‌باشد. بازی Clash Royale، یک عنوانی در سبک کارتی و آنلاین می‌باشد که دارای جهانی مشابه عنوان قبلی این شرکت یعنی Clash Of Clans است و تقریباً همه شخصیت‌ها و سربازان بازی Clash Of Clans، در این عنوان نیز وجود داشته. باید گفت که تعداد شخصیت‌ها در Clash Royale بسیار بیشتر شده و از تنوع بسیار بیشتری نیز برخوردار است. گیم‌پلی بازی واقعاً جذاب طراحی شده و شما باید در یک نبرد آنلاین با استفاده از سربازانی که در اختیار دارید سه تا از برج‌های حریف خود را نابود کنید و هم‌زمان حواستان به برج‌های خود باشد تا برج‌های خودتان تخریب نشود. ترکیب‌های بسیار متنوع و فراوانی از سربازها را می‌توان در بازی

**سبک: شوتر اول شخص | توسعه دهنده: Activision | پلتفرم: اندروید و iOS**

استفاده کرد و شخصیت‌های مختلف از نظر قدرت، سرعت و موارد دیگر بسیار بالانس و عالی طراحی شده‌اند. شما در بازی باید سعی کنید با افزایش کاپ به arena بالاتر صعود کرده با حریفان قدرتمندتری به مبارزه بپردازید. با کسب xp سطح خودتان را در بازی ارتقا دهید تا از مزایای سطح‌های بالاتر استفاده کنید. می‌توانید در قبیله‌های مختلف عضو شوید و به بازی‌های بین قبیله‌ای بپردازید که یکی از جذاب‌ترین بخش‌های بازی است. گرافیک بازی دارای یک سبک خاص و جذابی بوده که بسیار جذاب است. طراحی arenaهای مختلف در بازی نیز بسیار باسلیقه کار شده و شما از محیط بازی خسته نخواهید شد. بازی از بهینه‌سازی خوبی نیز برخوردار می‌باشد و شما می‌توانید این عنوان را به صورت رایگان از اپ‌استورهاى مختلف دریافت کنید.



**Call Of Duty Mobile**

سری COD، همیشه یکی از جذاب‌ترین بازی‌ها در هر نسلی از کنسول‌ها بوده و ما با بخش چند نفره و داستانی این عنوان خاطرات زیادی را ثبت کرده‌ایم. حال نوبت به آن رسیده که با گوشی‌های هوشمندی که در دستانتان قرار گرفته وارد دنیای COD شویم. عاشقان بازی شوتر اول شخص به‌هیچ وجه نباید Call of duty:Mobile را از دست بدهند، چون این بازی هیچ کم و کاستی نسبت به نسخه‌های کنسولی این فرانچایز محبوب نداشته و می‌تواند همان حس آشنای همیشگی را به شما القاء کند. اگر کنترلرهای مختلفی در دسترس دارید، معطل نکنید و با



**Life is strange**

**سبک: ماجراجویی | توسعه دهنده: Dontnod Entertainment, Deck Nine | پلتفرم: اندروید و iOS**

بازی Life Is Strange عنوانی داستان‌محور در سبک ماجراجویی بوده که شما را به شدت جذب خواهد کرد. عنوانی خوش ساخت با داستانی بسیار جالب که به تازگی برای گوشی‌های هوشمند اندروید و iOS بازسازی و منتشر شده است. داستان بازی از آن‌جایی شروع می‌شود که شخصیت اصلی بازی یعنی Max Caulfield، پی می‌برد که قدرت کنترل زمان را دارد. با Max همراه شده تا به صورت کامل با روحيات او آشنا شوید. شما در بازی باید با کمک اشیاء مختلف، پازل‌ها را حل

کرده و در انتخاب دیالوگ‌ها دقت کنید تا Max را به دردمر نیندازید. بازی از لحاظ گرافیک بصری و فنی در سطح مطلوبی قرار دارد اما بهینه‌سازی مناسبی برای نسخه گوشی‌های هوشمند صورت نگرفته و به همین دلیل بازی را نمی‌توانید بر روی گوشی‌های میان‌رده به صورت روان و بدون مشکل تجربه کنید. بازی به‌طور رایگان و با پرداخت‌های درون برنامه‌ای در اپ‌استورهاى مختلف منتشر شده است.





Minecraft

### سبک: بقا | توسعه دهنده: Mojang Studios, Xbox Game Studios | پلتفرم: اندروید و iOS

خود استفاده کنید تا سازه‌های جدید و زیبایی خلق کنید. گیم‌پلی بازی در عین سادگی بسیار معتاد کننده است و حتی می‌تواند تا سال‌ها شما را مشغول خود کند. گرافیک پیکسلی بازی برخلاف آن‌که فکر می‌کنید، بسیار زیبا است و انتظار گرافیک سه بعدی از Minecraft خنده‌دار است. با توجه به قیمت ۶/۹۹ دلاری بازی Minecraft به شما توصیه می‌کنیم که حتما این عنوان را بر روی گوشی‌های هوشمند خود تجربه کنید. با توجه به نوع گرافیک بازی، شما می‌توانید با گوشی‌های پائین‌رده نیز به خوبی بازی را اجرا کنید.

یکی از خلاقانه‌ترین عناوین عرضه شده در دنیای بازی‌های ویدئویی را می‌توانید با گوشی‌های هوشمند اندروید و iOS تجربه کنید. این عنوان یکی از پرفروش‌ترین بازی‌های چند سال اخیر بوده و فروش آن در PLAY Store نیز همان‌طور که پیش‌بینی می‌شد فوق‌العاده بوده است. با توجه به قیمت ۶/۹۹ دلاری Minecraft، فروش ۱۰ میلیون نسخه از آن بی‌نظیر می‌باشد. شما در بازی باید به craft کردن پرداخته و با توجه به بلوک‌های مختلف، سازه‌های دلخواه خود را بسازید و در صورت تمایل در بخش آنلاین، با دوستان خود شروع به گشت و گذار کرده و از خلاقیت

### سبک: ورزشی | توسعه دهنده: Konami | پلتفرم: اندروید و iOS

تجربه کنید. بازی از نظر گرافیکی و گیم‌پلی، نمی‌تواند دقیقا حال و هوای نسخه کنسولی را برای شما به‌نمایش بگذارد؛ اما مطمئن باشید که شما را ناامید نخواهد کرد. این عنوان از گرافیک مطلوبی برخوردار است و چهره‌سازی با توجه به محدودیت‌های سخت‌افزاری گوشی‌های هوشمند قابل قبول هست. بازی رایگان بوده و تنها چیزی که شما نیاز دارید، سخت‌افزار مناسب و اتصال دائمی اینترنت خواهد بود.

فوتبال محبوب‌ترین رشته ورزشی در جهان، که مخاطبین میلیونی آن هیچ‌گاه از تماشای مستطیل سبز، خسته نخواهند شد. اگر مثل اکثر مردم جهان، دیوانه فوتبال هستید قطعاً با نام PES آشنا خواهید بود. عنوانی از کمپانی Konami که با تجربه چندین ساله خود در امر ساخت بازی PES نشان داده که استاد این کار است. امروزه بستری فراهم شده که شما می‌توانید عنوان eFootball PES 2021 را علاوه بر کنسول‌ها و رایانه‌های شخصی خود، بر روی گوشی‌های هوشمند نیز



eFootball PES 2021

### سبک: مسابقاتی | توسعه دهنده: Codemasters | پلتفرم: اندروید و iOS



GRID AUTOSPORT

آورد. این عنوان از نظر گرافیکی بسیار چشم‌نواز بوده و از این حیث، یک شاهکار برای گوشی‌های هوشمند محسوب می‌شود. برای تجربه این عنوان به گوشی با سخت‌افزار نسبتاً قدرتمندی نیاز خواهید داشت و بسته به نوع سخت‌افزار گوشی شما، باید انتظار داغ شدن و لگ را داشته باشید. بازی فقط برای نسخه‌های اندروید ۹ به بالا قابل نصب می‌باشد؛ با این اوصاف اگر شرایط نصب بازی را دارید، حتی یک لحظه هم درنگ نکنید و وارد دنیای مسابقات اتومبیل‌رانی شوید.

در این جایگاه از لیست به سراغ بازی‌ای می‌رویم که قطعاً برای دوستداران مسابقات اتومبیل‌رانی، هیجان‌انگیز خواهد بود. بعد از خرید حق نشر عنوان GRID AUTOSPORT توسط شرکت Feral Interactive، این بازی برای سیستم‌عامل‌های اندروید و iOS منتشر شد. شما با در اختیار داشتن بیش از ۱۰۰ نوع اتومبیل و پیست، به سادگی نمی‌توانید از این عنوان خسته شوید. بازی GRID AUTOSPORT با دارا بودن گیم‌پلی نیمه آرکد، تجربه جدیدی را برای شما به ارمغان خواهد



# Resident Evil Village

## شیطان در روستای نفرین‌شده

◆◆ مهدی ملکی



کیکام طی سال‌های گذشته میراث عظیمی از خود بر جای گذاشته است و مخصوصاً به خوبی می‌داند که چطور کاربرانش را بترساند. این ناشر بزرگ با توسعه و عرضه بازی‌هایی که معمولاً جزو بهترین‌های ژانر خود هستند، همیشه بازی‌بازان را در سطحی قرار می‌دهد که به کیفیتی پایین‌تر از عالی راضی نمی‌شوند؛ با این حال هیچ‌کس و هیچ چیز کامل نیست و به خوبی می‌دانیم که هر فرایندی اوج و فرودی دارد. مجموعه Resident Evil که از اولین بازی‌های تماماً ترسناک تاریخ به شمار می‌آید، با معرفی پروتاگونیست و آنتاگونیست‌هایی به شدت ماندگار، بارها ما را از ترس به لبه پرتگاه سوق داده است. اگرچه میراث کیکام و این سری خاطره‌انگیز تا ابد جاودان است، اما خود آن هم از پرتگاه‌های صنعت بازی‌های ویدیویی در امان نیست. پس از معیارهایی که نسخه Resident Evil 4 بر سر در ژانر ترس و بقا حک کرد، به سختی می‌شد تصور کرد که خود این شرکت از اولین بانیان ضعف در چنین عناوینی باشد. با عرضه نسخه پنجم و سپس نسخه ششم، شوق کاربران سرکوب شد و آن‌ها سرانجام گرفتار نامی بس بزرگ شدند که فقط در گذشته‌ها افسانه‌ای بود؛ شکوه و جلال در نسخه‌های پنجم و ششم به کلی از بین رفته و امیدی هم به احیای سری نماند بود. با این وجود، کیکام ریسک کرد و تقریباً تمام فرمول موفق خود را به ابدیت سپرد؛ تغییر زاویه دوربین در نسخه هفتم، استفاده از یک شخصیت اصلی ناآشنا و در نهایت شروع یک روایت جدید، به آسانی می‌توانست به آخرین ماجراجویی ما در سری Resident Evil تبدیل شود اما در نهایت چه شد؟ ریسک آن‌ها جواب داد و ما در انتظار عرضه نسخه هشتم این مجموعه با نام Resident Evil Village هستیم تا باری دیگر به «ایپتان» و رفقای نه چندان صمیمی او سلام کنیم.



بوده است، گویا این بار در روبه‌روی ایتان و در نتیجه جهت مخالف بازیکن قرار خواهد گرفت؛ این تغییر جبهه می‌تواند او را به یک ضد قهرمان بالقوه تبدیل کند که البته با توجه به دگرگونی‌هایی که کاربر قادر به مشاهده در رفتار و گفتارش است، پتانسیل‌های بسیاری دارد.

از طرفی محلی که ایتان به آن‌جا برده شده است، با نام بازی رابطه مستقیم دارد. Resident Evil Village تاکنون به ما نشان داده که بخش اعظمی از روایت درون یک دهکده ترسناک و برفی در رومانی رخ می‌دهد که هیولاهای و حتی انسان‌های زیادی در آن زیست می‌کنند؛ هیولاهایی که به دنبال انسان‌ها و انسان‌هایی که به دنبال بقا هستند. این نسخه از لحاظ معرفی دشمنان جدید در وهله اول بحث برانگیز عمل خواهد کرد و برای اولین بار به بازیکنان این مجموعه اجازه خواهد داد که به تقابل با گرگینه‌ها و خون‌آشام‌ها بپردازند. یکی از مدیران کپکام پیش‌تر اعلام کرده بود که آن‌ها قصد دارند با استفاده از چنین دشمنانی دست به ایجاد فرصت‌های جدید جهت ترساندن بازیکنان بزنند. ظاهراً کپکام تصور می‌کند که ایده استفاده از زامبی‌ها دیگر به اندازه قبل ترسناک نیست و باید همانند تغییر زاویه دوربین در نسخه هفتم، یک چنین ایده بزرگی را هم درون نسخه هشتم پیاده کرد. با آن که اطلاعاتی چندانی از گرگینه‌ها در دست نیست اما به نظر می‌رسد خون‌آشام‌ها نقش بزرگ‌تری در روایت بازی ایفا خواهند کرد و از سمتی گرگینه‌ها نقش بیشتری در مواجهه و ترساندن مخاطب

آن بازی درون یک خانه مرموز قرار گرفت تا به جنگ با کسانی برود که هیچ ذهنیتی از آن‌ها نداشت، باری دیگر بازگشته است تا ما را به روایتی بکشاند که به معنای واقعی کلمه، چیزی از آن نمی‌دانیم. او از لحاظ آشنایی با مهارت‌های دفاعی و نظامی، عادی‌ترین فرد مجموعه به شمار می‌آید که برخلاف دوربین رایج و انقلابی سوم شخص، کاربر از زاویه دید «من» یا به عبارتی اول شخص مارجرایوی‌هایش را دنبال خواهد کرد.

در این نسخه بازیکنان در حالی یک بار دیگر با شخصیت مذکور نسخه هفتم همراه می‌شوند که اکنون سه سال از اتفاقات آن بازی گذشته است. در تریلرهایی که تاکنون از بازی دیده‌ایم، ایتان وینترز و همسرش میا، توسط کریس ردفیلد و گروهش ربوده شده و به یک دهکده گمنام در اروپا یا دقیق‌تر، رومانی برده می‌شوند. حال در این بین موارد قابل توجهی وجود دارد. اول از همه می‌توان به کریس ردفیلد و تاثیر عمیق او اشاره کرد؛ ردفیلد که از اولین نسخه‌های این مجموعه به عنوان یکی از شخصیت‌های اصلی قابل بازی

این بازی از زمان معرفی در رویداد رونمایی از پلی استیشن 5، دائماً به عنوان یکی از آثار مورد انتظار سال جاری میلادی در نظر گرفته می‌شود که جدای از هواداران ژانر ترس، دیگر بازی‌بازان هم منتظر عرضه آن هستند. اما چه چیزی سبب شده است که ما تا به این حد و اندازه برای عرضه بازی هیجان‌زده باشیم؟

مسلماً بازی Resident Evil 7 نقش بزرگی در آن دارد. این بازی به تنهایی یکی از خطرناک‌ترین ریسک‌های نسل هشتم برای کپکام و در کل یک مجموعه قدیمی به شمار می‌آید. شاید در کنار این اثر، تنها بتوان از God of War 2018 به عنوان یکی از شجاع‌ترین آثار چند سال گذشته نام برد که با پشت پا زدن به ترکیب برنده اما تکراری خود، راهی جدید را در پیش گرفتند که در بسیاری از قسمت‌هایش، تباهی قرار گرفته و اندکی لغزش برای نابودیشان کافی بود. حال Resident Evil 8 اولین دنباله مستقیمی از این مجموعه محسوب می‌شود که روند Resident Evil 7 را دنبال خواهد کرد. ایتان، شخصیت اصلی شماره هفتم که در ابتدای





در تریلرهای فعلی بازی می‌توان قسمتی از سیستم ساخت و ساخت و اینوتروی را هم مشاهده کرد که شباهت زیادی به Resident Evil 4 دارند؛ اگرچه حتی پیاده‌سازی درست یکی از مکانیزم‌های این نسخه افسانه‌ای، تاثیر بزرگی در کیفیت نهایی بازی خواهد داشت اما کپکام به آن بسنده نکرده است. طبق ادعای سازندگان در Resident Evil 8، فروشنده نوستالژی نسخه یاد شده هم در قالبی جدید باز خواهد گشت و افزون بر آن، در روند داستان و اتفاقات دنیای بازی نیز تاثیرگذار خواهد بود. باری دیگر هم باید اشاره کنیم که شباهت‌های نسخه هشت به ورودی چهارم سری بی‌شمار است؛ دهکده‌ای که داستان بازی در آن جریان دارد، بیشتر از آن که ما را به یاد نسخه هفتم بیندازد، مستقیماً به سوی خاطرات نسخه چهارم می‌کشاند و مصداق بارز اقتباس عظیم سازندگان است. در بهترین حالت می‌توان گفت که Resident Evil 8 ترکیبی از نوآوری‌های نسخه هفتم و

خواهند داشت. لیدی دیمیترسکو (Lady Dimitrescu) که یکی از این خون‌آشام‌های بسیار مرموز است، به عنوان اداره‌کننده امور قلعه موجود در دهکده بازی شناخته می‌شود و به احتمال زیاد همراه با دخترانش، آنتاگونیست اصلی نسخه هشتم خواهد بود. خون‌آشام مورد بحث با قدی نزدیک به سه متر همراه با تمسیس، از بلند قدترین شخصیت‌های منفی بازی به شمار می‌آید. جدای از این که لیدی دیمیترسکو حتی از تمسیس هم بلندتر است، اگر اندکی از نقش آفرینی ترسناک او در نسخه سوم اورجینال بهتر عمل کند، به آسانی به جمع اسطوره‌ها می‌پیوندد. با وجود این که هنوز نمی‌شود درباره ابعاد مختلف داستان اظهار نظر کرد، اما مشاهده لوگو تاسیسات آمبرلا در پایان Resident Evil 7 و پراکندگی آن در تریلرهای نسخه هشتم، نوید این را می‌دهد که ما شاهد ارتباطات و رجاعات بسیاری به نسخه‌های قبلی و داستان‌های اورجینال مجموعه باشیم.



شده به نظر می‌رسد اما اگر گرافیک توانایی همراهی با آن را نداشته باشد، یکی از بزرگ‌ترین عناصر بازی محو خواهد شد و جذابیتش از بین خواهد رفت. صداگذاری از دیگر بخش‌هایی است که انتظار برای طرفداران این مجموعه را بیش از پیش سخت می‌کند. صدای پخته کریس ردفیلد، شخصیت‌های فرعی محیط بازی و زوزه‌های هیولاهای دهکده، همه دست به دست هم داده‌اند تا یک سمفونی مخوف را در گوش بازیکنان زمزمه کنند. استفاده از موسیقی‌های متنوع در بازی‌های ویدیویی نسل هشتم نسبت به قبل بسیار همه‌گیرتر است اما به راستی چند عدد از آن‌ها می‌توانند ما را مبهوت خود کنند؟ تعداد چنین عناوینی که حاوی موسیقی‌های ماورایی هستند به قدری کم شده است که ما را وادار به کاهش انتظاراتمان می‌کند اما منبع اقتباس این نسخه یعنی Resident Evil 4 از یک درب دیگر وارد می‌شود. گوش دادن به موسیقی‌های این بازی پس از گذشت نزدیک به دو دهه، هنوز هم می‌تواند شما را افسون کند و در این رابطه حرفی درباره قسمت اول نمی‌زنم تا حسرت‌هایمان را همین‌جا چال کنیم! تریلرهای بازی تاکنون در بسیاری از بخش‌ها بیشتر از تصویر به انتشار صدای برخی شخصیت‌ها پرداخته است که در این زمینه می‌توان به همسر ایوان اشاره کرد. دختر او نیز تنها با عنصر صدا برای کاربران تعریف شده است و بسیاری از شخصیت‌های فرعی بیشتر با دیالوگ‌های کوتاه خود نمایش داده شده‌اند. در نتیجه می‌توان انتظار داشت که صداگذاری در این نسخه

در بخش گرافیک، ما می‌توانیم با ذهنیت بهتری پیش برویم. دمو Miaden که مدتی پیش در اختیار کاربران پلی استیشن 5 قرار گرفت، بیشتر از هر چیز دیگری جلوه‌های بصری موجود در محیط را بازتاب داد. مکانی که بازی در آن روایت می‌شود حتی در مدت کوتاه این دمو هم بی‌نظیر به نظر می‌رسد. در واقع این محیط چنان وحشتناک طراحی شده است که سازندگان با نبوغشان قادر خواهند بود از سطح ترس‌های لحظه‌ای فراتر رفته و تعلیقی ماندگار را مهیا کنند. محیط، طراحی شخصیت‌ها و نورپردازی، تماماً عالی به نظر می‌رسند و باید امیدوار بود که کیفیت بازی روی کنسول‌های نسل هشتمی هم حفظ شود؛ با توجه به گرافیکی که در سال‌های نهایی نسل هشتم شاهد اجرای آن‌ها روی سخت‌افزارهای قدیمی سونی و مایکروسافت بودیم، کاربران به هیچ عنوان کم‌کاری کپکام را قبول نخواهند کرد. فراتر از این، به بخش فنی و ثبات بازی می‌رسیم که مشخصاً نمی‌توان از روی تریلرها به قضاوت آن‌ها پرداخت اما Resident Evil 8 دقیقاً روی همان موتوری ساخته می‌شود که کپکام در سال‌های گذشته به واسطه آن برخی از بهترین آثارش از جمله Devil May Cry 5 را توسعه داده است. بازی مذکور و دیگر آثار سال‌های گذشته کپکام از لحاظ فنی باثبات بوده‌اند و انتظار می‌رود که در ماجراجویی‌های ترسناک جدید ایوان، از گرافیک چشم‌نواز و کیفیت قابل احترامی بهره‌مند شویم. با این که بخش هنری بازی با توجه به طراحی‌های به کار رفته در نسخه هفتم، از همین حالا هم تضمین

عناصر ارتقایافته نسخه چهارم خواهد بود. سازندگان به کاربران اطمینان داده‌اند که تعادل خوبی بین اکشن، کاوش در محیط و حل معماها وجود خواهد داشت تا کیفیت اثر نهایی، همانند Resident Evil 4 قابل قبول باشد. در حقیقت نحوه‌ای که معماها از Resident Evil 3 Remake حذف شدند، ما را به استفاده درست از این عنصر در Resident Evil Village ناامید می‌کنند. با این حال اگر کپکام باری دیگر به زمان عمل به تعهدات خود بازگردد و یک تجربه فراموش‌نشدنی همانند Resident Evil 2 Remake را در نظر داشته باشد، راحت‌تر می‌توان به صحبت‌های سازندگان توجه کرد. از سویی همان‌طور که انتظار می‌رود، گیم‌پلی بازی دچار چنان تغییری نخواهد شد که آن را انقلابی بخوانیم. ایوان در حالت اول شخص با سلاح‌های گرم به غایت عادی به سراغ نجات دخترش می‌رود و همانند قبل، غریزه‌اش بزرگ‌ترین دوست او خواهد بود. کپکام به دفعات اعلام کرده است که اکشن بازی با حفظ حالت ترس، بیشتر از پیش قوت خواهد گرفت و اضافه شدن مکانیزم دفاع نیز در همین راستا بوده است؛ طی استفاده از مکانیزم دفاع یا به عبارتی بلاک، ایوان با بالا آوردن دست‌هایش، صورت و بدن خود را از ضربه مستقیم دشمنان حفظ می‌کند. این مکانیزم حداقل با آن چیز اندکی که ما دیده و درک کرده‌ایم، بسیار عجیب و غیرمنتظره به نظر می‌رسد و ابداع نمی‌تواند منطقی جلوه کند اما هیچ‌کس قادر به پیش‌بینی آینده نیست و نباید زود قضاوت کنیم.



نتیجه واقعی را نشانمان دهد. بازی‌بازان بیشتر از کاربران هر رسانه دیگری، آثاری را تجربه کرده‌اند که حتی ذره‌ای به ادعای سازندگان نزدیک هم نیست. در کل اگر کپکام بتواند با استفاده از نقاط قوت نسخه هفتم و الهام‌گیری مناسب از نسخه چهارم به خلق یک تجربه فوق‌العاده وحشتناک در قسمت هشتم بپردازد، باید از همین حالا باری دیگر خودتان را آماده تجربه یکی از ترسناک‌ترین اتفاقات نسل نهم بازی‌های ویدیویی کنید.

خود ایجاد کرده است، باید کاملاً به وعده‌های خود عمل کند وگرنه افزون بر هک چند وقت اخیر که آسیب زیادی به آن وارد کرد، شرایط برایش دشوارتر رقم خواهد خورد. در واقع پس از افتضاحی که در نسخه ششم Resident Evil شاهدش بودیم، هرگز خواهان ایجاد تجربه‌ای مشابه نیستیم. شاید بتوان گفت که این اتفاق تا حدودی هنگام عرضه Resident Evil 3 Remake نیز تکرار شد. با آن که تمام ویژگی‌های Resident Evil Village تمام خبر از یک بازی به شدت غنی و باکیفیت می‌دهند اما تنها زمان است که می‌تواند

در مقایسه با قبل، اهمیت به‌سزایی داشته باشد. همان‌طور که می‌دانید، بخش عظیمی از حس ترسی که حین تجربه فیلم‌ها و بازی‌های این ژانر ایجاد می‌شود، مربوط به موسیقی و صداگذاری آن‌ها است. با توجه به سخت‌افزار نسل جدید و مخصوصاً تمرکزی که سونی روی فناوری صدای سه‌بعدی خود معطوف کرده است، باری دیگر باید همانند بخش گرافیک امیدوار باشیم که هیچ چیزی فدای کم کاری سازندگان نشود. در نهایت با انتظار بیش از اندازه‌ای که کپکام حول بازی جدید مجموعه محبوب





# Cyberpunk 2077

## به نایت سیتی خوش آمدید

◆◆ سعید آقابابی

مجله ی گیمفا در ادامه ی بررسی Cyberpunk 2077 همراه شوید.



را برای شما می نویسم و بازی را با هر چهار پایانش تمام کرده ام، هیچ اثری از آن ها نیست و سی دی پراجکت دوست داشتنی (که برخی ها یادشان رفته چه خاطراتی برای ما ساخته) با ارائه ی آپدیت هایی سریع و به موقع و حجیم، تمام مشکلات بازی را برطرف کرد و حالا که هنوز یکی دو ماه بیشتر از انتشار بازی نگذشته است، دیگر خبری از مشکلات فنی نیست، ولی چه فایده که بازی دیگر ضربه اش را خورد، آن هم چه ضربه ی سنگینی. در مطلب امروز به بررسی وضعیت حال حاضر این بازی خواهیم پرداخت و حقیقت را در مورد Cyberpunk 2077 برای شما بیان خواهیم کرد. با

بازی Cyberpunk 2077 به خاطر مشکلات فنی زمان عرضه با جار و جنجال زیادی منتشر شد، ولی نکته ی عجیب و از نظر من مضحک، این بود که همه انگار یادشان رفت که این بازی در تمامی بخش هایش یک شاهکار است و انگار Cyberpunk 2077 فقط یک بازی برای ارائه ی گرافیک فنی بوده است و بس. داستان شاهکار. شخصیت های شاهکار. طراحی شاهکار نایت سیتی، گیم پلی شاهکار، شخصی سازی و ارتقا های تمام نشدنی، موسیقی و صدا گذاری شاهکار و همین طور کیانو ریوز! در حق این بازی تا دلتان بخواهد ناحقی صورت گرفت، آن هم به خاطر مشکلات فنی که همین الان که این مقاله

### Release Date

10 December 2020

### Platforms

Microsoft Windows

PlayStation 4

Stadia

Xbox One

PlayStation 5

Xbox Series X/S

### Developer(s)

CD Projekt Red

### Publisher(s)

CD Projekt

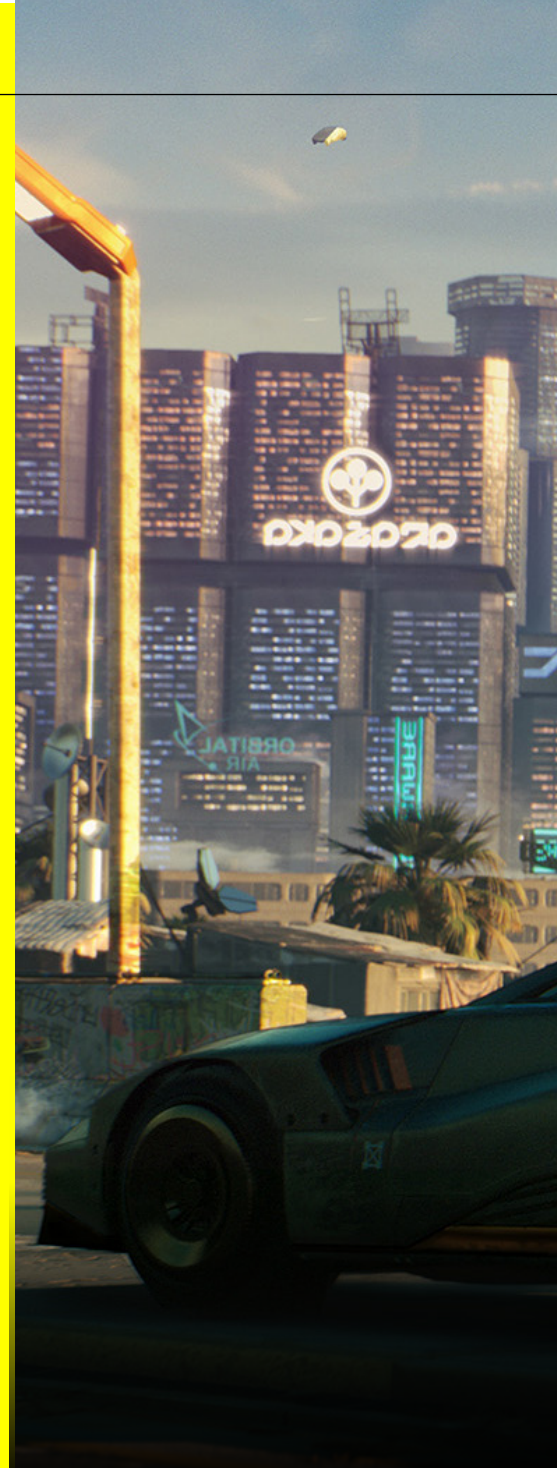
### Genre(s)

Action role-playing



فکر می‌کردم نمی‌توانم این بازی را حتی ۱۰ ساعت بازی کنم، ولی طوری شد که نمی‌توانستم این بازی را از بس که شاهکار است رها کنم. کل تجربه من در این بازی به بهترین و بدون مشکل‌ترین شکل ممکن گذشت و حالا فقط می‌گویم چرا به خاطر مشکل فنی کل بازی را زیر سوال بردیم و خراب کردیم؟ گذشته از بحث فنی، بازی از لحاظ هنری واقعا یک شاهکار است. نایت سیتی مظهر واقعی یک شهر باشکوه مخصوصا در شب است و نورهای زیبا و ساختمان‌های عظیم و تبلیغات جذاب و اماکن تفریحی، چهره ای بسیار وسوسه کننده به شهر داده اند و بدون شک بازی کردن در شب بسیار جذاب تر از روز خواهد بود. چرخه‌ی روز و شب به همراه سیستم آب و هوای کاملا داینامیک نیز در بازی وجود دارد. از نظر طراحی و خلق دنیای بازی باید گفت برخلاف بازی قبلی این سازنده یعنی شاهکار جاودانه «The Witcher 3» که نقشه خیلی صاف و مسطح و اصطلاحا flat داشت، نقشه «Cyberpunk 2077» پر از بلندی‌ها و ساختمان‌های عظیم است که بازی در آنها نیز دنبال می‌شود و عمق بیشتری به گیم پلی می‌بخشد. Night City بسیار عظیم و پر از مردم مختلف است و بین بخش‌های آن هم هیچ صفحه بازگذاری وجود ندارد. شش منطقه مجزا و بزرگ در این شهر شگفت‌انگیز وجود دارد که هر کدام حال و هوا و تم خاص خود را دارا هستند. Cyberpunk 2077 از نظر طراحی هنری و گرافیکی، به طرز عجیب و غریبی شگفت‌انگیز است و زمانی که در شهر عظیم نایت سیتی قدم می‌زنید، آن قدر جزئیات و طراحی‌های شگفت‌انگیز دیده می‌شود که تا به حال شهری این چنین پویا و زنده را در هیچ بازی ندیده ایم. تعداد خیلی خیلی زیادی NPC و شخصیت‌های مختلف در خیابان راه می‌روند و مشغول کارهای خود هستند و جالب اینجاست که با این که شهر نایت

بازی Cyberpunk 2077 از لحاظ داستان، روایت، شخصیت‌پردازی و تاثیر انتخاب‌ها در داستان، یکی از برترین بازی‌هایی است که تا امروز خلق شده است و با بازی شما را با داستان و شخصیت‌های بی‌نظیر خود شگفت‌زده خواهد کرد. فقط کافی است بدانید که شخصیت جانی سیلورهند خودش به کلیت اکثر بازی‌ها می‌ارزد و این شخصیت واقعا شاهکار است، بماند که کل بخش‌های دیگر بازی هم شاهکار هستند. تمام شخصیت‌هایی که در بازی با آن‌ها برخورد دارید، یونیک و جذاب هستند و شخصیت‌پردازی عمیق و کاملا منحصر به فرد خود را دارند و قطعاً آن‌ها را فراموش نخواهید کرد. داستان با انتخاب‌هایی که شما انجام می‌دهید به چندین شاخه‌ی مختلف می‌رود و در نهایت باعث خلق ۴ پایان اصلی می‌شود که البته اگر پایان‌های مخفی و غیر اصلی را در نظر بگیریم، شامل ۷ پایان است که هر کدام با دیگری کاملا فرق دارند و اپیلوگ بسیار متفاوتی را برایتان رقم می‌زنند. بدون شک داستان و روایت و شخصیت‌پردازی در بازی Cyberpunk 2077، یکی از اصلی‌ترین نقاط قوت و اتکای آن محسوب می‌شوند. عنوان Cyberpunk 2077 در زمان انتشار از لحاظ بصری، مشکلات فنی زیادی داشت و کلی‌جار و جنجال راه انداخت، ولی حالا دیگر خبری از آن‌ها نیست و بنده بازی را به طور کامل تجربه کرده و پلات کردم، بدون هیچ مشکلی. پلی‌استیشن ۴ من یک دستگاه فت قدیمی است که از اول نسل هشت تا امروز دارد یک‌ضرب کار می‌کند، ولی به خدا قسم که در این 90 ساعتی که مشغول تجربه سایبرپانک ۲۰۷۷ بودم و آن را پلات کردم، نه شاهد باگ و مشکل بزرگی بوده‌ام، نه ایراد عجیبی که به بازی کردم ضربه بزند. راستش دستگاهم نه صدایی می‌داد نه زور می‌زد که بازی را اجرا کند. اتفاقا از خیلی بازی‌های دیگر ساکت‌تر بود. آن قدر حرف شنیده بودم که





سیتی از لحاظ جمعیت و افراد حاضر در خیابان، خیلی خیلی شلوغ تر از دیگر بازی هاست، اما شاهد کلی شخصیت تکراری در Cyberpunk 2077 نیستیم و این موضوع شهر نایت سیتی را بسیار پویا تر و زنده تر و واقعی تر از دیگر شهرها نشان می دهد و قطعاً هنگام بازی کردن حس واقعی تری را به ما منتقل می کند. از نکات واضح در بازی که البته همیشه سی دی پراجکت در این زمینه شهره خاص و عام بوده است، خوش سلیفگی طراحان این استودیو است که همواره شخصیت های مونث بسیار زیبا و جذابی را خلق می کنند و این بار نیز در Cyberpunk 2077، شخصیت های جذاب و خوش ظاهری در بازی هستند (نه در سطح ویچر) و مثل همیشه در بازی شاهد المان های «مخصوص» بازی های این سازنده هم هستیم. در Cyberpunk 2077 باید شخصیت خود را انتخاب کرده و بسازید که این موضوع در عناوین نقش آفرینی عادی است، ولی نکته جالب Cyberpunk 2077 در این بخش، تعداد و تنوع بسیار بسیار بالای موارد مختلف شخصی سازی در بازی است که از مدل مو و خالکوبی گرفته تا تعداد بسیار زیادی موارد دیگر را باید برای شخصیت خود را تعیین کنید و با این تنوعی که

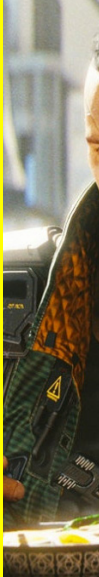
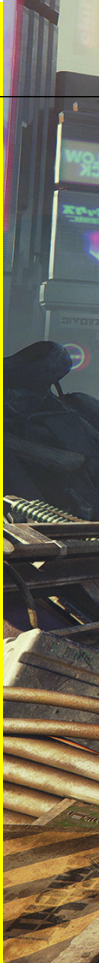
شاهد هستیم فکر می کنم هیچ دو شخصیتی که بازیازان خلق کنند شبیه هم نیستند. بازی Cyberpunk 2077 از لحاظ گیم پلی یک نقش آفرینی غیر خطی است که از زاویه ی دید اول شخص دنبال می شود و مبارزات یکی از برترین و مهم ترین بخش های بازی هستند. در بازی شما در نقش شخصیتی به نام V قرار می گیرید که یک مزدور و یک سایبرپانک است و در ازای گرفتن پول کارهای خطرناکی را قبول می کند و باید ورژن شخصی خود از V را در بازی خلق کنید. سیستم شلیک سلاح ها در بازی به همان روش استاندارد شوترهای اول شخص است. همچنین دشمنان در بازی نوار سلامتی دارند و وقتی به آنها شلیک می کنید، اعداد میزان آسیبی که به آنها می زدید را مشاهده می کنید تا به این شکل بتوانید بیشتر با سلاح های خود و کارآیی آن ها آشنا شوید. تعداد خیلی زیادی سلاح مختلف در بازی وجود دارند (مثل Smart Rifle ها که گلوله هایی شلیک می کند که قابلیت دنبال کردن هدف را دارا هستند) که هر کدام perk های مخصوصی نیز برای استفاده دارا هستند و همچنین مادهای مختلفی نیز برای شخصی سازی تمام سلاح های گوناگون در بازی وجود دارند. بازی برای هر چیزی یک معنا و دلیل به ما می دهد،

بازی های نقش آفرینی، در Cyberpunk 2077 لازم نیست که در بخش انتخاب شخصیت، کلاس خاصی را نیز برای وی تعیین کنیم و کلاس های ثابت و از قبل خلق شده ای در بازی وجود ندارند که موقع ساخت شخصیت از بین آن ها انتخاب نمایید. در واقع شما می توانید در روند بازی و بر اساس روش بازیان کلاس خود را خلق نمایید. شما می توانید در بازی مهارت های مختلفی را آزاد نمایید و از آنها به نفع خود استفاده کنید. در بازی با انجام ماموریت ها و فعالیت های مختلف به سبک تمامی عناوین نقش آفرینی امتیازات تجربه کسب می کنید که از این امتیازات می توانید در راستای قدرتمندتر کردن شخصیت خود استفاده نمایید و آنها را بر روی موارد مختلفی مثل قدرت، هوش، رفلکس، تکنولوژی و بسیاری المان های دیگر هزینه کنید و در واقع شخصیت خود را در راستای روش بازیان ارتقا دهید. ماموریت های بازی حس و حالی کاملاً *organic* و واقعی داشته و حتی فرعی ترین ماموریت های آن هم از برترین ماموریت های دیگر بازی ها بهترند. از آنجایی که شخصیت اصلی در واقع یک مزدور است، بیشتر ماموریت ها در Cyberpunk 2077 در قالب *job* یا شغل های مختلف وجود دارند که می توانید به

دهد گلوله ها را به زاویه ای صحیح که اسکنر شما برایتان نشان می دهد، به دیوار بزنید تا در بازگشت به دشمنانی که پشت کاور هستند بخورد. در واقع شما می توانید وقتی که روبروی یک دیوار هدف گیری می کنید، مسیری که گلوله تان طی خواهد کرد را ببینید. همچنین با اسکنر جذاب خود می توانید دشمنانی که پشت کاورها پنهان شده اند را تشخیص دهید. دنیای بازی به صورت کامل و صد در صد قابل تخریب نیست، ولی پنجره ها و ستون ها و بدن شخصیت ها و... کاملاً قابل خراب کردن هستند. جدا از سلاح های گرم در بازی شاهد استفاده *V* از سلاح های سرد بسیار معرکه و خشن مثل *Mantis Blade* و انواع کاتانا و... نیز هستیم که واقعا فوق العاده هستند و می توانند کاری کنند کلا سیستم سلاح گرم را بی خیال شوید و بچسبید به سامورایی بودن! قابلیت تعامل با *Night City* در بازی شگفت انگیز است. مثلاً شما می توانید با آگهی های تبلیغاتی که به شما می گویند از کجا محصولات مختلف را بخرید تعامل کنید. همچنین در شهر دستگاه های فروش مختلفی وجود دارند که داروها و آیتم ها و سرویس های مختلفی را در ازای پول بازی که *Eddie* نام دارد، به شما ارائه می دهند. بر خلاف خیلی از

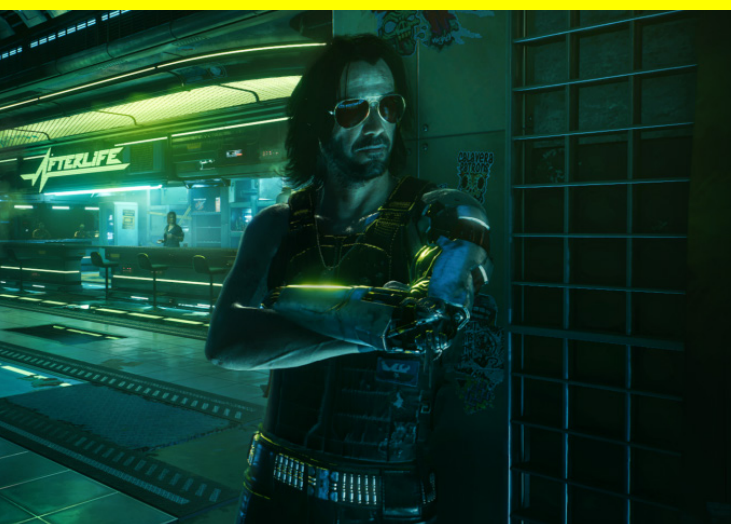
گروه ها را بر علیه یکدیگر کنید تا خودتان این وسط جان سالم به در ببرید. افرادی که با آنها سر و کار دارید بسیار خطرناک هستند و به طور کلی زندگی در نایت سیتی اصلاً کار آسانی نیست و خطر همیشه همراه شما خواهد بود. در بازی می توانید با وسایط نقلیه مختلفی در سرتاسر نایت سیتی آزادانه رانندگی کنید که شامل ماشین ها و موتورسیکلت ها هستند. رانندگی از زاویه دوربین اول شخص درون ماشین بسیار جذاب است و نمای داخل ماشین بسیار خفن و جذاب است و البته اگر از نمای سوم شخص نیز رانندگی کنید، خود ماشین سوپر پاور اسپرتی که سوارش هستید هم معرکه است و طراحی خیلی فوق العاده ای دارد. البته نباید از طراحی بی نظیر و فوق شاهکار شهر نایت سیتی زمانی که در حال رانندگی در شهر گذشت که به واقع برترین، زنده ترین و واقعی ترین شهری است که از نظر طراحی تا به حال در دنیای بازی ها دیده ایم. کیفیت شلیک سلاح ها و تیراندازی در بازی به معنای واقعی فوق العاده و جذاب است و کاملاً شما را به درون جو بازی می کشد و با خود همراه می کند. مبارزات بازی شامل یک سیستم خیلی باحال و جذاب هدفگیری *ricochet* هستند که به شما اجازه می

حتی برای رابط کاربری بازی. یعنی بیهوده نمی آید بگویند که چون این بازی است پس باید میزان تیر و مهمات و.. را روی صفحه تان ببینید، بلکه می گویند که اگر این اطلاعات را می بینید به خاطر سیستم سلاح زیرپوستی است که قرار داده اید و از طریق ارتباط با پوست دست شما که سلاح در آن قرار داد، به سیستم سلاح شما متصل شده و اطلاعات آن را برای شما روی سیستم اسکنرتان نمایش می دهد. همچنین جالب است بدانید که این سلاح زیرپوستی، آسیب پایه هر سلاح را نیز مقداری افزایش می دهد. از آنجایی که با یک عنوان نقش آفرینی طرف هستیم، بررسی شراط و محیط قبل از وارد شدن به یک قرار ملاقات خطرناک (مخصوصاً اگر پای کمپانی های نظامی قدرتمند بازی مطرح باشد) و اسکن کردن شرایط محیطی و راه های ضربه زدن در صورت خراب شدن شرایط و راه های فرار و.. می تواند بسیار به شما کمک کند. در حقیقت بازی به شما این اجازه را می دهد که در موقعیت های مختلف با بررسی شرایط و راهکارها و آپشن هایی که در اختیار دارید، راه های مختلفی را پیش بگیرید. مثلاً در یک مقابله، سیستم اکشن و تیراندازی را انتخاب کنید یا با صحبت مشکل خود را حل نمایید و یا حتی برخی مواقع





توجه به مخاطب در آن خرج شده است، واقعا با خود می‌گویید چرا با این بازی و این شرکت، این رفتار انجام شد. ما بازیها یک شهر بی نظیر به نام نایت سیتی داریم که ماه‌ها و ماه‌ها داستان برای ما در خودش جای داده است. «به نایت سیتی خوش آمدید».



و متنوع مبارزه و المان‌های پرتعداد ارتقا و شخصی‌سازی و همین‌طور آزاد گذاشتن کامل شما در انتخاب چندین نوع مختلف پیشروی در بازی است و بدون شک یکی از کامل‌ترین نقش‌آفرینی‌های تاریخ است که تا امروز خلق شده. به عنوان کسی که بیش از 90 ساعت این بازی را تجربه کرده و به پایان رسانده و تمام زیر و بم و ماموریت‌های بازی را انجام داده و نقشه را پاک‌سازی کرده‌ام، صمیمانه به شما می‌گویم اگر علاقه‌مند به سبک نقش‌آفرینی هستید، به خاطر حرف‌هایی مثل مشکل فنی خود را از تجربه Cyberpunk 2077 محروم نکنید، چون دیگر این مشکلات وجود ندارند و کاملا رفع شده‌اند. اگر بخواهم یک کلمه در مورد Cyberpunk 2077 به شما عزیزان بگویم، بدون شک آن کلمه، «شاهکار» خواهد بود و شکی ندارم که Cyberpunk 2077 حالا با رفع شدن باگ‌ها و مشکلاتش، تبدیل به یکی از برترین بازی‌های تاریخ شده است و در آینده، الهام‌بخش کلی بازی نقش‌آفرینی خواهد بود. این بازی بدون شک سبک نقش‌آفرینی را ارتقا داده است و باگ و مشکل زمان عرضه، نمی‌تواند کار بی‌نظیری که سازندگان بازی کرده‌اند را از بین ببرد. بازی آنقدر عظمت و عمق و کیفیت دارد و آنقدر جذاب است که هر مخاطبی را شگفت‌زده می‌کند. عنوانی که هر چه‌قدر زمان بگذرد و جلوتر برویم، ارزشش بیشتر مشخص خواهد شد و همه خواهند فهمید سازندگان نابغه آن چه بازی عظیم و بی‌مشابهی را خلق کرده‌اند. یادتان نرود که سازنده‌ی ویچر ۳ است که این بازی را ساخته. حیف است یکی از برترین نقش‌آفرینی‌های تاریخ را تجربه نکنید. ناسلامتی منتقدها هم همگی به این بازی نمرات فوق‌العاده دادند. عنوان Cyberpunk 2077 تنها مشکل فنی داشت که حالا آن را هم ندارد و خیلی راحت به شما می‌گویم این بازی، از نظر عظمت یک بازی نقش‌آفرینی، یک «ویچر سایبرپانک» است. وقتی این عنوان را تجربه کنید و ببینید چه میزان عشق و

روش‌های مختلفی آن‌ها را قبول کنید. مثلا می‌توانید آنها را از طریق صحبت با fixer ها که ماموریت‌های مختلفی برای مزدورانی مثل V دارند، قبول نموده و انجام دهید. با انجام فعالیت‌های مختلف در بازی، شما Street Cred دریافت می‌کنید که به شما اجازه می‌دهد دیالوگ‌های مختلف در گفتگوها باز کنید و ماموریت‌ها یا تجهیزات سایبرنتیکی جدید بگیرید. در بازی برخی ماموریت‌های جانبی تنها در حالتی فعال می‌شوند که شما حد مشخصی از این Street Cred را داشته باشید. همچنین ماموریت‌های ناگهانی نیز در بازی وجود دارند و ممکن است برخی ماموریت‌ها را به صورت اتفاقی در خیابان قبول کنید و مثلا وقتی می‌بینید که یک اتفاقی دارد در خیابان می‌افتد می‌توانید انتخاب کنید که خود را وارد شدن به ماجرا ممکن است یک ماموریت فرعی انتظارتان را بکشد. وقتی که در بازی با شخصیت‌های غیر قابل بازی یا همان NPC ها حرف می‌زنید، سیستم انتخاب دیالوگ روی صفحه ظاهر می‌شود و هر انتخابی که انجام دهید، به سان بازی‌های نقش‌آفرینی عواقب خودش را خواهد داشت که البته خوب می‌دانید که در بازی‌های سی‌دی پراجکت، این عواقب و نقش تصمیم‌ها و چندین برار و چندین رده از دیگر بازی‌های نقش‌آفرینی، بهتر و باکیفیت‌تر است. بازی دارای صحنه‌های بزرگسالانه نیز هست و شما می‌توانید با خیلی از شخصیت‌هایی که در بازی می‌بینید روابط خاصی برقرار کنید، حالا چه یک رابطه‌ی رومنس جدی و چه رابطه‌ای یک روزه. در نهایت باید خدمت شما عرض کنم بازی Cyberpunk 2077 ترکیبی است از داستان و روایتی شاهکار، شخصیت‌های بی‌نهایت به یادماندنی و پرداخت شده، انواع و اقسام انتخاب‌ها و تصمیمات و شاخه‌های مختلف داستانی، گیم‌پلی عمیق با المان‌هایی که هرگز در یک بازی نقش‌آفرینی این‌قدر پرتعداد و معنی‌دار نبوده‌اند، سیستم‌های مختلف



## CYBERPUNK 2077

- مشکلاتی در رابط کاربری بازی مخصوصاً هنگام Craft کردن که اعصابان را به هم می ریزد و از آنجایی که زیاد باید به منوی کاربری بازی بروید، قطعاً این بخش می توانست بسیار بهتر و خوش دست تر طراحی شود.  
برخی مشکلات مثل دیر عمل کردن یا تاخیر در عوض کردن دوربین ماشین یا جواب دادن تلفن که ممکن است ۳-۴ ثانیه بعد از این که دکمه را می زنید، تازه بازی عمل کند.

+ داستان و روایت شاهکار  
شخصیت های بی نهایت به پادماندن و پرداخت شده طراحی چشم نواز و زیبای نایت سیتی سیستم لوتهینگ بسیار جذاب انواع و اقسام انتخاب ها و تصمیمات و شاخه های مختلف داستانی گیم پلی عمیق با المان هایی که هرگز در یک بازی نقش آفرینی این قدر پرتعداد و معنی دار نبوده اند  
سیستم های مختلف و متنوع مبارزه و المان های پرتعداد ارتقا و شخصی سازی آزاد گذاشتن کامل شما در انتخاب چندین نوع پیشروی در بازی یکی از کامل ترین نقش آفرینی های تاریخ از نظر گیم پلی



9.2

نسخه نسل نهمی

# Devil May Cry 5

نبرد شیطان و فرشته با فریم ریت بالاتر!

**Release Date**

10 November 2020

**Platforms**

Microsoft Windows

PlayStation 4

Xbox One

Xbox Series X/S

PlayStation 5

**Developer(s)**

Capcom

**Publisher(s)**

Capcom

**Genre(s)**

Action-adventure, hack  
and slash



بازی Devil May Cry 5 در سال ۲۰۱۹ و نسل هشتم توسط کپکام برای Playstation 4 و XboxOne، PC عرضه گردید و حالا در آغاز نسل نهم، نسخه Special Edition این بازی برای کنسول های پلی استیشن ۵ و ایکس باکس سری ایکس عرضه گردیده است. در این مطلب قصد داریم تا نگاهی به نسخه‌ی نسل نهمی Devil May Cry 5 داشته باشیم و ببینیم این بازی چه پیشرفت‌هایی نسبت به نسخه‌ی نسل ۸ داشته است. در ادامه شما را دعوت می‌کنم به مطالعه‌ی بررسی نسخه‌ی نسل نهمی عنوان Devil May Cry 5.

داستان این بازی به معنای واقعی زیباست و چیزی که آن را ارزشمندتر هم می‌کند این است که علاوه بر داستان زیبا، روایت داستان نیز بسیار حرفه‌ای و هیجان‌انگیز انجام می‌گیرد و داستان بازی با صحنه‌ها و کات سین‌هایی با کارگردانی بی‌نظیر و یک ریتم مناسب و جذاب که آن را هر لحظه داغ‌داغ نگاه می‌دارد روایت می‌شود.

داستان و روایت و شخصیت‌پردازی در عنوان Devil May Cry 5 نماد کاملی از یک بازی داستان محور شاهکار است که بازیباز را با تمام روح و قلبش به درون بازی می‌کشد و او را محو دنیای بازی می‌کند تا هرگز گذر زمان را احساس نکند و قدم به قدم با داستان و به قصد درک بیشتر آن در بازی پیشروی کند. داستان بازی نه ذره‌ای بهبوده‌کش می‌آید و خسته‌کننده می‌شود و نه شما را بی‌پاسخ باقی می‌گذارد. از پیچش‌های داستانی به موقع گرفته تا شخصیت‌های بسیار قدرتمند و عمیق، همه و همه به بهترین شکل در دل

داستان Devil May Cry 5 جای گرفته‌اند و لحظه‌لحظه بازیباز را به ادامه بازی و فهمیدن بیشتر داستان و اتفاقات پیش رو ترغیب می‌کند. دیالوگ‌های بازی بسیار عالی و مفید و کاملاً «DMC گونه» هستند و نقش بسیار مهمی در درک رابطه بین شخصیت‌ها برای بازیباز ایفا می‌کنند و این موضوع با صداگذاری عالی شخصیت‌های بازی که در بخش مربوط به آن صحبت خواهیم کرد، بسیار پررنگ‌تر هم می‌شود و سبب می‌شود تا هر چه بیشتر در دنیای بازی غرق شویم. همان‌طور که در بررسی نسخه اصلی خدمت شما عرض کرده بودم «وقایع داستانی بازی هفت سال بعد از اتفاقات نسخه چهارم سری رقم می‌خورد که شخصیتی به نام «V» به دفتر دوپل می‌کرای می‌رود تا دانته را برای رسیدگی به چندین حمله شیطانی که در نقاط مختلف رخ داده است استخدام کند. در همین حین، Nero هم درون یک ون (با علامت نئونی Devil May Cry که دانته به او واگذار کرده است) و به همراه شخصیتی مونث به نام Nico (نیکو یک مهندس و نوه زنی است که قبلاً دو سلاح دستی محبوب و مشهور دانته را برای وی ساخته است) کسب و کار و آژانس شکار شیاطین خودش را راه انداخته است.

در ادامه اتفاقاتی می‌افتد که دانته و نرو و V به هم می‌رسند و گذرشان به یک شیطان بی‌نهایت قدرتمند به نام Urizen می‌افتد و وقایع بازی دنبال می‌شود». همه چیز در داستان و روایت آن در جای خود قرار دارد و یک مثال کامل از همراهی داستان و گیم پلی و تنیده شدن

این دو در هم را در بازی شاهد هستیم و هر کدام بر دیگری اثر مثبت می‌گذارند و نتیجه آن، لذت بردن بازیباز از لحظه لحظه بازی می‌شود. شخصیت‌های بازی فوق‌العاده جذاب و عمیق و پرداخت شده هستند و بازیباز به راحتی آن‌ها را درک کرده و با آن‌ها ارتباط برقرار می‌کند و آن‌ها را دوست می‌دارد یا از آن‌ها متنفر می‌شود. شخصیت دانته و Nero و V و Nico و... به معنای واقعی خاص و بی‌نظیر هستند و در واقع همانی هستند که از شخصیت‌های یک بازی دوپل می‌کرای انتظار داریم. البته شاهد حضور شخصیت‌های محبوب دیگری مثل Lady Trish و هم هستیم ولی خوب خیلی زیاد به آنها پرداخته نمی‌شود که انتظاری هم غیر از این نیست زیرا بازی خودش ۳ شخصیت اصلی خیلی مهم دارد که به بهترین شکل پرداخت شده‌اند. حتی برای کسانی که اصلاً آشنایی با این سری ندارند هم شخصیت‌ها کاملاً قابل لمس و عالی هستند و بازیباز خیلی زود آنها و خصوصیات و روحیاتشان را می‌شناسد. در حقیقت باید این طور بگوییم که تمام شخصیت‌های داستان، بسیار شخصیت‌پردازی عمیقی دارند و «انگیزه‌ها و دغدغه‌هایشان» کاملاً برای بازیباز توضیح داده می‌شود و قابل پذیرش و منطقی است، حتی برای بازیبازان جدید. داستان بازی و نوع روایتش و ترتیب نشان دادن وقایع و حقایقی که در اواسط و اواخر داستان برایتان رو می‌شود شما را شگفت زده خواهد کرد و واقعاً لذت می‌برد. کلی شخصیت‌مختلف و اتفاقات گوناگون را خواهید دید و از داستان و روایت شاهکار





مخصوصاً در کشورمان بسیار بسیار کم تعداد هستند و شاید از شنیدن این موسیقی‌ها به هیچ وجه خوششان نیاید، حال به هر دلیلی از مذهبی گرفته تا دیگر موارد. در واقع از آن جایی که بسیاری در همان حالت عادی و به تنهایی، موسیقی هوی متال را عجیب و شیطانی و ... می دانند، قرار داشتن این نوع موسیقی را در بازی مثل Devil May Cry 5 با موضوع شیطان و فرشته و شیطان خوب و ... را دلیلی برای انتقاد از بازی می دانند که البته درست یا غلط بودن ادعاهای آن‌ها اصلاً مشخص نیست و کاملاً نسبی است، زیرا شخصی مانند بنده عاشق موسیقی متال و گیم پلی خشن و مرگبار هستم و عده ای نیز در مقابل آن جبهه می گیرند.» در بازی Devil May Cry 5: Special Edition و در زمینه صداگذاری نیز شاهد بالاترین کیفیت ممکن هستیم و صداگذاری تک

متال موسیقی ذاتی سری دوپل می کرای است. موسیقی‌های بازی تماماً قطعات عالی موسیقی متال و هوی متال هستند که شنیدن آنها همراه گیم پلی پرسرعت و هیجان انگیز بازی، هیجان آن را چند برابر می کند و موسیقی متال کاملاً با آن همخوانی دارد. قطعات فوق العاده زیبایی در ساندترک بازی وجود دارند که بسیار جذاب و تحریک کننده هستند. موسیقی سری Devil May Cry عشق و خوراک متال بازها بوده و هست و در واقع این سری بدون موسیقی متال اصلاً نامش دیگر Devil May Cry نمی شود و یک فرنچایز دیگر است! از همان شماره‌های اول این سری یکی از دلایل اصلی که من را بدجوری عاشق این سری کرد موسیقی‌های متال سنگین و فوق العاده آن بود. البته همان طور که قبلاً نیز گفته ام «علاقمندان به موسیقی متال در همه جای دنیا و

آن لذت خواهید برد و تازه سورپرایز هم می شوید. از نکات خوبی که سازندگان بازی در جهت آشنایی با داستان بازی برای افرادی که اولین بار است با این سری آشنا می شوند قرار داده اند، یک فیلم کامل و عالی از تاریخچه داستانی عناوین این فرنچایز به ترتیب زمانی است که چیزی شبیه «آن چه گذشت» بوده و داستانی کوتاه از هر بازی این سری تا امروز را بر اساس ترتیب زمانی نسخه‌ها بازگو می کند و در واقع می گوید چه شد که به Devil May Cry 5 رسیدیم. برویم سراغ موسیقی و صداگذاری. از زمان نخستین نسخه تا امروز یک چیز کاملاً مبرهن شده است و آن هم این است که هیچ موسیقی مثل متال نمی تواند روی این بازی و این سری بنشیند و این قدر با آن منطبق و هماهنگ باشد و با روح فرنچایز تطابق داشته باشد. در واقع





در این زمینه شاهد هستیم. می‌رسیم به گیم پلی نسخه نسل نهمی که در واقع به جز اضافه شدن یک شخصیت جدید (که البته خیلی بیشتر از فقط یک شخصیت است زیرا ورجیل است!) که خوب کاملاً استایل فوق‌العاده‌ی خود را به بازی آورده است، دیگر شخصیت‌ها و کلیت گیم پلی بازی از نظر المان‌ها و مکانیک‌ها تغییری نکرده‌اند. البته خوب تغییر گرافیک فنی در بازی و نرخ فریم بیشتر و باثبات‌تر و همچنین قدرت بارگزاری چند برابر سریع‌تر قطعاً روی گیم پلی هم تغییر گذاشته‌اند و آن را کلی لذت‌بخش‌تر کرده‌اند که در این مورد در بخش توضیحات گرافیکی صحبت خواهیم کرد. در خصوص توضیحات گیم پلی از آنجایی که قبلاً به طور کامل و ریز به ریز آنها را برای شما شکافته‌ام، در خیلی از موارد گریزی به آن توضیحات می‌زنیم که اگر کسی برای بار اول دارد نقد این بازی را می‌خواند هم کاملاً در مورد گیم پلی اطلاع پیدا کند. در Devil May Cry 5: Special Edition شخصیت ورجیل به عنوان یک شخصیت قابل بازی کامل به این نسخه اضافه شده است و در نسخه‌های پلی‌استیشن ۵ و ایکس‌باکس سری ایکس و اس قرار دارد ولی در نسخه پی‌سی و پلی‌استیشن ۴ و ایکس‌باکس وان بازیبازان ورجیل را به عنوان یک دی‌ال‌سی خریدنی دریافت می‌کنند. دقت کرده‌اید که این همیشه حربه و تاکتیک‌سازندگان این سری است که ورجیل را نگه دارند تا بعد وی را با یک نسخه جدید و ری‌مستر و... به بازی اضافه کنند که اتفاقاً کار جالبی هم هست زیرا ورجیل همیشه یک تغییر بزرگ را با استایل خود به بازی

تک شخصیت‌ها و صداهای محیطی و سلاح‌ها و... با حداکثر کیفیت ممکن انجام پذیرفته است تا شاهد یک بازی «کاملاً» بی‌نقص در این بخش باشیم. صداگذاری‌های محیطی بازی مانند صدای سلاح‌های مختلف هنگام مبارزه و انواع صداهای دیگر در بهترین کیفیت قرار داشته و بازیبازان را کاملاً راضی می‌کنند. صداگذاری شخصیت‌های بازی اعم از اصلی و فرعی نیز بسیار قدرتمند و جذاب است و صدای هر کدام از آنها کاملاً با ظاهر و رفتار و خصوصیات شخصیتی و حتی حالات مختلفشان همخوانی دارد. دانتی مانند همیشه همان حالت بی‌خیال و ریلکس را دارد که خیلی راحت و پر از طنز و کنایه صحبت می‌کند و دلش می‌خواهد تنها باشد و برای دشمنان و باس‌ها کری می‌خواند و اصطلاحاً لاتین حرف می‌زند. شخصیت Nero هم که به نوعی انگار همان دانتی است منتهی در دوران جوانی دانتی که خیلی کله‌شق‌تر بود. شخصیت ۷ صداگذاری بسیار مرموزی دارد و بسیار شمرده‌تر و منظم‌تر و شیک‌تر حرف می‌زند و به بهترین شکل ممکن صداگذاری وی انجام شده است. همچنین در این نسخه که شخصیت ورجیل به بازی اضافه شده است شاهد کیفیت صداگذاری عالی‌وی هستیم که در سطح دیگر شخصیت‌های اصلی و فرعی بازی عمل کرده است و شاهد بالاترین کیفیت در این زمینه هستیم. صداگذاران دیگر شخصیت‌های بازی اعم از Nico و تریش و لیدی نیز به بهترین شکل از پس صداگذاری شخصیت‌های خود برآمده‌اند و یک بازی بسیار با حداکثر کیفیت را

به همه شخصیت ها کمک کند. همچنین شخصیت مرموز ۷ را داریم که چیزی در موردش نمی گویم و فقط بدانید که روش مبارزات او کاملا مثل بازی Folklore است. نهایتا هم Dante افسانه ای و نماد این سری را داریم که مثل همیشه شخصیتی بی نظر و بی نهایت خوش تیپ و کله شق است حتی با این که سالخورده تر شده است. سیستم مبارزات او هم که دقیقا مثل همیشه بی نظیر است. ورجیل هم که به این نسخه اضافه شده است با همان ظاهری که در نسخه پنجم به عنوان شخصیت غیر قابل بازی دیده بودیم حضور دارد با همان شمشیر یاماتوی بی نظیر و قدرتمندش و کت بلند آبی اش و سرعت بسیار بالایش در مبارزات و حرکت کردن که ویژگی اصلی او در نبرد هستند. شخصا همان طور که در نقد نسخه اصلی خدمت شما عرض کرده بودم وجود ۳ شخصیت قابل بازی برای یک بازی هک اند اسلش یا ساعات بازی استاندارد مقداری بیش از حد است و هنوز تا می خواهید گرم شوید شخصیت عوض می شود و گیم پلی ۷ هم کاملا مثل فولکلور است یعنی خودش حمله نمی کند و ۳ روح مختلف را می فرستد برایش حمله کنند و یک جورهایی با این که خیلی جذاب است ولی دوپل می کرای نیست. در واقع ۷ با این که داستان بی نظیری دارد و سورپرایزتان می کند ولی برای گیم پلی لازم نبود و بهتر بود همان Nero و دانته را در گیم پلی داشتیم و ۷ فقط در داستان بود. شاید سازندگان این کار را کرده اند تا بازی از نسخه ۴ متفاوت شود ولی خب شاید شما هم در طول بازی این حس من را داشته باشید که انگار می خواهید زود مراحل ۷ تمام شود و دوباره به دانته یا Nero برگردید حالا که در این نسخه نسل نهمی، شخصیت ورجیل را داریم با خودتان می گویند کاش لااقل وقتی بازی قرار بود ۳ شخصیت داشته باشد به جای ۷ شخصیت ورجیل را داشتیم ولی خب همان طور که کمی قبل تر هم اشاره کردم می دانید که این همیشه حربه و تاکتیک سازندگان این سری است که ورجیل را نگه دارند تا بعد وی را با یک نسخه جدید و ریمستر و .. به بازی اضافه کنند که اتفاقا کار جالبی هم هست زیرا ورجیل همیشه یک تغییر بزرگ را با استایل خود به بازی می آورد. برخلاف این همه شخصیت اصلی بی نظیر و قابل بازی که یکی از دیگری باحال تر هستند، تنوع دشمنان بازی در آن حد نیست. یعنی راستش

می آورد. در خصوص کلیت گیم پلی عنوان Devil May Cry 5: Special Edition باید بگویم همانند هر بازی شاهکار هک اند اسلش، گیم پلی و مبارزات، قلب تپنده این بازی هستند و به واقع اگر بخواهیم عناوین هک اند اسلش را از لحاظ سرعت مبارزات و قابلیت خلق کمبوهای مختلف رده بندی کنیم بی شک Devil May Cry 5: Special Edition یکی از چند بازی برتر تاریخ هک اند اسلش و بهترین نسخه این فرنچایز تا امروز محسوب می شود. در بخش گیم پلی و مبارزات بازی باید به این نکته نیز اشاره کرد که با این که گیم پلی Devil May Cry 5 کاملا بر اساس مبارزات سریع و دکمه زدن های مداوم و حلق کمبوهای پشت سر هم بنا شده است اما هرگز یک بازی که در آن کورکورانه دکمه ها را بزنی نیست و باید استراتژی داشته باشید، زیرا که دشمنان از حملات بسیار مختلف استفاده می کنند و با استفاده از هوش مصنوعی بالای خود، تاکتیک های گوناگونی را اتخاذ می کنند و به نوع مبارزه شما واکنش نشان می دهند. ساختار و نوع طراحی مراحل در Devil May Cry 5 مانند بازی های قبلی است و شاید فقط بشود گفت نسبت به عناوین گذشته «مقدار خیلی کمی» بازتر و آزاد تر است، اما به هیچ عنوان فکر نکنید که با یک بازی جهان آزاد یا حتی نیمه جهان آزاد طرف هستید زیرا این عنوان همچنان یک هک اند اسلش خطی است. نوع طراحی و چینش مراحل بسیار عالی و فوق العاده هستند و شاهد انواع مراحل مختلف در خیابان های ویران شده و داخل ساختمان ها و درون برج های شیطانی و... در بازی هستیم که باعث می شود اصلا دلزده و خسته نشوید. جالب است که نوع طراحی مراحل و رنگ بندی آنها در بخش های زیادی از بازی با دانته، شبیه به نسخه های اول و دوم سری است و برای من مقداری یادآور آن عناوین خاطره انگیز است.

در گیم پلی بازی Devil May Cry 5 شاهد حضور Nero به عنوان یک مبارز بسیار قدرتمند هستیم که با استفاده از شمشیر و دست مکانیکی او که قابلیت عوض کردن آن را دارد (در بازی می بینید چرا دست او عوض می شود) باید دشمنان را قلع و قمع کنیم. همراه Nero نیز شخصیت Nico را مشاهده می کنیم که به نوعی یک متخصص تجهیزات و تکنولوژی است و در ساخت سلاح های جدید و ارتقاها و خرید آیتم ها می تواند به Nero و البته در ادامه





شاید برای یک عنوان معمولی و خوب، مناسب باشد ولی واقعا از Devil May Cry 5 با این کیفیتی که در تمام بخش هایش دارد در زمینه دشمنان متنوع و مختلف، انتظار بیشتری داشتیم مخصوصا با توجه به این که ۳ شخصیت قابل بازی مختلف داریم ولی شاهد دشمنانی هستیم که مدام تکرار می شوند و می توانم بگویم تنوع دشمنان در نسخه های سوم و چهارم و DMC به مراتب بیشتر از این عنوان بود. در بازی باس های خیلی متنوعی نیز داریم که طراحی های خوبی دارند (مخصوصا برخی از آنها). این باس فایت ها هر کدام کاملا متفاوت از دیگری هستند و تاکتیک و روش شکست دادن مختص به خود را دارند که این موضوع بازی را بسیار لذتبخش تر نیز می کند. البته باید به این نیز اشاره کنم که برخی از این باس ها به نظر می رسد که کمی زیادی آسان هستند ولی خب با توجه به این که بازی چندین نوع درجه سختی مختلف پس از به پایان رساندن آن دارد، نمی توان از این موضوع به عنوان نکته منفی یاد کرد زیرا هر کس خواهان چالش باشد درجات سختی دیگر را بازی می کند و اگر هم جرات داشته باشد می رود و Hell or Hell را بازی می کند که دشمنان و باس ها خط سلامتی معمول خود را دارند ولی

شما با یک تک ضربه می میرید! واقعا هر کس این را تمام کند باید به خودش افتخار کند و ما هم باید به او افتخار کنیم!

مبارزات Devil May Cry 5: Special Edition به حدی جذاب و سریع و لذتبخش است که شاید اگر چندین بار مختلف بازی را به اتمام برسانید باز هم بتوانید روندهای متفاوتی را برای شکست دشمنان و خلق کمپوها پیش بگیرید. گیم پلی در Devil May Cry 5 کاملا بی نقص و در نهایت لذتبخشی و جذابیت است و حتی ثانیه ای نیز اجازه نمی دهد تمرکز بازیاز روی مبارزات برداشته شود و به چیز دیگری جز این شاهکار فکر کند. در واقع سیستم مبارزات در این بازی اجازه خلق کمپوهای بسیار زیادی را با استفاده از سلاح های مختلف که هر کدام حملات گوناگونی دارند، به بازیاز می دهد. در نسخه نسل هشتمی Devil May Cry 5 با ۳ شخصیت مختلف Dante و Nero و ۷ مراحل را طی می کردید و حالا در نسخه Devil May Cry 5: Special Edition شخصیت بی نظیر و برادر کله شق دانته یعنی ورجیل هم به بازی اضافه شده است که با این که همیشه شخصیت منفی بوده است ولی هیچ وقت شخصیت منفی نبوده است! در خصوص شیوه مبارزات شخصیت های بازی به طور کامل

می کند و اگر هنوز در مرحله «C» یا پایین تر باشد، از بین رفته و ریست می شود. گیم پلی Devil May Cry 5: Special Edition مانند همیشه تشکیل شده است از mission ها یا مراحل اصلی مختلف که در آنها باید با دشمنان مختلف مبارزه کنید و برخی چالش های پلتفرمینگ را پشت سر بگذارید و شاید هم تعدادی پازل را حل کنید تا در داستان بازی پیشروی نمایید. مانند همیشه نیز در پایان هر مرحله اصلی بازی عملکرد شما توسط بازی سنجیده می شود و با درجات D تا SSS نمایش داده می شود و به شما ارب قرمز برای خرید و ارتقا تعلق می گیرد. البته در کنار این مراحل اصلی و در دل آنها، تعدادی مراحل مخفی هم وجود دارد با نام Secret Mission که باید آنها را پیدا کنید. در هر کدام از این مراحل رسیدن به یک هدف تعیین شده (مثل کشتن تعداد خاصی دشمن در زمان مشخص یا ماندن روی هوا به مدت ۱۵ ثانیه و...) از شما خواسته می شود و در انتها اگر موفق شوید پاداشی به شما داده می شود مثل یک بخش از Fragment های ابی که ۴ تا از اینها یک قسمت به خط سلامتی شما اضافه می کند. درجه ای که شما در مراحل اصلی کسب می کنید بر اساس فاکتورهایی مثل

زدیم خود شخصیت حمله نمی کرد و موجوداتی تحت دستور او حمله می کردند. حملات نزدیک ۷ را یک پلنگ انجام می دهد و حملات دورش را یک پرنده به حالت شلیک کردن انجام می دهد (مثل Drone شخصیت ۲B در نایر اتوماتا). حملات قدرتی او که بر پایه فعال کردن و استفاده از نوار Devil Trigger است را نیز یک گول بزرگ احضار شده انجام می دهد که تا زمانی که نوار تمام نشود حضور دارد. بر طبق سنت همیشگی این سری، مبارزه «stylish» اجرای یک سری از حملات بدون آسیب دیدن است و توسط یک نوار پر می شود و هر چه بهتر عمل کنید امتیاز استایل شما بالاتر می رود. هر چقدر که طولانی تر ضربات را وارد کنید به شکلی که کاملا متنوع باشند و از یک حرکت و سلاح پشت سر هم استفاده نکنید و همین طور از حملات جاخالی دهید، امتیاز استایل شما بالاتر می رود. نوار استایل بعد از چند ضربه به دشمن، از حرف D آغاز می شود و سپس همین طور بهتر می شود و نهایتا دیگر مثل همیشه در این سری در بهترین حالت شاهد SSS هستیم که برترین امتیاز استایل است و کنار صفحه ظاهر می شود. اگر شخصیت اصلی در این حین آسیب ببیند نوار استایل افت

به شما یک کلاه می دهد که کار را برایتان ریسکی می کند به این شکل که این کلاه در لحظاتی که با آن دارید حمله می کند مدام دارد از ارب های قرمز شما می بلعد و آنها را کم می کند ولی به جایش با هر دشمنی که با آن می کشید و ضربه های صحیحی که به دشمنان می زنید ده ها برابر بیشتر ارب قرمز می گیرید. مبارزات Nero در بازی یکی از جذاب ترین بخش های بازی است.

او طی وقایعی داستانی در بازی، آن دست راست اصلی اش را از دست می دهد و Nico برای او یک سری دست های رباتیک بسیار گوناگون و مختلف به نام «Devil Breaker» می سازد که می تواند در نبردها از آنها استفاده کند و سپس وقتی یکی از رده خارج شود از دیگری استفاده نماید و وقتی هم که همه آن ها تمام شدند از روی زمین در مراحل مختلف بازی از این دست ها جمع کند یا از فروشگاه Nico در بین مراحل، آن هایی که بیشتر به کارش آمده اند و با استایل مبارزه اش بیشتر جور هستند خریداری کند. مراحلی که با ۷ هستیم از نظر مبارزات به نوعی انگار از حالت دوپل می کرای خارج می شود و دقیقا مانند مبارزات بازی Folklore می شود که وقتی حمله را می

در بررسی نسخه نسل قبل توضیح داده بودم و بد نیست که نگاهی کوتاه به آن داشته باشیم برای کسانی که شاید در این نسخه نسل جدید با این بازی آشنا شده اند. مبارزات Dante مثل همیشه با شمشیر او و دو تفنگ اصلی اش است به همراه ۴ استایل مختلف مبارزه (هر استایل هم قابل ارتقا است) که از همان قدیم بوده اند و شامل Trickster و Swordslinger و Royal Guard هستند. با پیشروی در بازی چندین سلاح نزدیک و دور دیگر هم به دست می آورید (هر کدام هم قابلیت ارتقا و خرید توانایی های مختلف را دارند) و قابلیت انجام ده ها نوع ترکیبات مختلف برای حمله با استفاده از سلاح های دور و نزدیکتان و ۴ استایل مختلف دانت به اختیار شما قرار می گیرد که مبارزات با دانت را تبدیل به لذت بخش ترین مبارزات بازی می کنند (البته در یکی دو مرحله اول دانته دقیقا برعکس این فکر می کنید و با خود می گویند چقدر تنوع کم است و Nero بهتر است ولی بعد از گرفتن سلاح های دانت و قابلیت های شیطانی اش دیگر دانته قابل مقایسه با دیگر شخصیت ها نیست و بهترین شخصیت بازی در گیم پلی می شود). همچنین بعدا Nico به عنوان یک هدیه



امتیاز استایلی که کسب کرده اید و مقدار ارب قرمزی که در مرحله به دست آورده اید و ... معین می شود و هر چقدر درجه تان بهتر باشد، تعداد ارب های قرمز (واحد پولی بازی برای ارتقا و خرید که از شکست دشمنان به دست می آید و در طول مراحل جمع می کنید) بیشتری به شما تعلق می گیرد. تعداد استفاده از آیتم های ادامه دهنده مثل Gold Orb ها و همین طور میزان آسیب وارد شده به شخصیت نیز در این درجه نقش دارند. از اواسط بازی خیلی از مراحل هستند که همان ابتدا بازی از شما می خواهد که از بین ۳ یا ۲ شخصیت اصلی، یکی را برای آن مرحله انتخاب کنید که این موضوع ارزش تکرار را فوق العاده بالا می برد. این مورد در کنار باز شدن انواع مختلف درجات سختی و کلی ارتقاها و آیتم های مختلف که می توانید در دفعات بعدی بازی انجام دهید، باعث می شود که Devil May Cry 5 تبدیل به یکی از عناوین با بیشترین ارزش تکرار در نسل هشتم شود و بارها و بارها برای تکرار آن انگیزه داشته باشید که این یکی از خصوصیات همیشگی این سری است و بازی در درجات سختی Heaven or Hell و Dante must Die و Hell or Hell هر کدام قوانین و لذت و سختی خاص خود را دارند.

به طور کلی Devil May Cry 5 یکی از عناوین خوش آب و رنگ و زیبا و یک شاهکار بصری در نسل هشتم بود و حتی حالا که وارد نسل نه شده ایم و با توجه به این که زمان چندین ساله ای از عرضه نسخه نسل هشتمی نگذشته است، هنوز هم Devil May Cry 5: Special Edition یک بازی زیبا و چشم نواز است. ابتدا به سراغ بحث هنری می رویم که تفاوت خاصی با نسل قبل ندارد و سپس سراغ تفاوت فنی دو نسخه در دو نسل خواهیم رفت. از لحاظ طراحی هنری که خب Devil May Cry 5: Special Edition فرقی با نسخه اصلی ندارد و همچنان شاهد یک شاهکار هنری از لحاظ طراحی هستیم که به معنای واقعی عنوانی زیبا و شگفت انگیز را خلق کرده اند و حالا مشاهده این زیبایی با قدرت بسیار زیبا و بارگذاری سریع کنسول های نسل جدید کلی لذت بخش تر هم شده است. طراحی شخصیت ها بسیار عالی و کاملا شایسته یک بازی این فرنیچایز و آن چه طرفداران از آن انتظار دارند انجام شده است و از شخصیت های اصلی گرفته تا شیاطین، همگی با دقت و ریزبینی طراحی شده و کیفیت بی نظیری دارند. طراحی شخصیت های ورجیل و دانتو و Nero و V و Nico و Trish و Lady و شیاطین مختلف به حدی زیبا و واقعی است که شما را واقعا متعجب کرده و لذت بازی کردن را چندین برابر می کند. در خصوص کلیت گرافیکی بازی در نسل نهم باید بگوییم Devil May Cry 5: Special Edition از نظر زیباتر بودن برتری خیلی خاصی بر نسخه نسل هشت ندارد بلکه

از لحاظ بارگذاری و اجراست که تفاوت وحشتناک دو نسل رقم می خورد. در واقع از لحاظ بصری بازی بسیار بسیار راحت تر و با زمان لود کمتر روی کنسول های نسل جدید اجرا می شود. به عنوان مثال یک ماموریت که لود شدن آن روی پلی استیشن ۴ حدود ۲۲ ثانیه طول می کشید بر روی کنسول پلی استیشن ۵ تقریبا در زمان ۴ تا ۵ ثانیه بارگذاری می شود. یعنی می شود گفت کنسول های نسل نهم حدود ۵ برابر زودتر بازی Devil May Cry 5 را بارگذاری و اجرا می کنند. همچنین بازی از لحاظ ثبات فریم روی کنسول های نسل جدید بهتر عمل می کند که خب طبیعی هم هست. نسخه اصلی بازی در نسل هشتم چه از لحاظ گرافیک فنی و چه هنری یک بازی فوق العاده بود و حالا این فوق العاده بودن به نسل نهم آمده است آن هم با قدرت و سرعت اجرای چند برابر بیشتر و نرخ فریم بالاتر که واقعا خوش آیند است. بازی Devil May Cry 5: Special Edition از قابلیت هایی مثل Ray Tracing و پشتیبانی از نرخ فریم ۶۰ و کیفیت ۴K برای پلی استیشن ۵ و ایکس باکس سری ایکس نیز برخوردار است

معنود مشکلات و مواردی که در نسخه نسل هشتم از لحاظ تکنیکی در بازی شاهد بودیم دیگر در Devil May Cry 5: Special Edition اصلا وجود ندارند و عنوانی که برای نسل هشتم از نظر گرافیکی بسیار سنگین بود حالا با قدرت چند برابری کنسول های نسل جدید مثل آب خوردن اجرا می شود و به هیچ وجه شاهد باگ یا افت فریم و موارد این چنینی نیستیم و راحت و روان بازی را تجربه می کنید چون اگر یادتان باشد در بررسی نسخه نسل هشتم بازی خدمت شما عرض کرده بودم که «به نظر می رسد کیفیت بصری بازی انگار مقداری زیادی سنگین است و فن دستگاه من در اوایل اجرای این بازی انگار می خواست منفجر شود. هر چند که کمی بعد و با نصب بازی و ادامه آن، این موضوع رفع شد ولی باز هم صدای دستگاه هنگام اجرای این بازی مقداری از دیگر عناوین این نسل بیشتر است و البته وقتی که کیفیت گرافیکی بازی را ببینید کاملا این موضوع برایتان قابل درک خواهد بود زیرا می توان گفت انگار Devil May Cry 5 یک بازی با اوج گرافیک نسل هشتم است. کیفیت تکسچرها و بافت ها در بازی برای عنوانی در این سبک با دنیایی فانتزی و تاریک، فوق العاده است و به واقع جای تحسین دارد. این کیفیت بالای بصری با یک نورپردازی شاهکار در بازی همراه شده تا شاهد عنوانی باشیم که از لحاظ گرافیک فنی یکی از برترین عناوین نسل هشتم محسوب می شود. نقش نورپردازی در این عنوان به خاطر نوع دنیای تاریک و فانتزی آن بسیار با اهمیت است و به واقع باید بگوییم نورپردازی در نسخه Devil May Cry 5: Special Edition واقعا بی نظیر است.» راستش از لحاظ تنوع در طراحی

ظاهری دشمنان و شیاطین انتظارم از این بازی بیشتر بود. دقت کنید که می گویم تنوع، یعنی از لحاظ کیفی طراحی ها عالی هستند و فقط کمیت است که به نظر مشکل دارد و تنوع در دشمنان و شیاطین خیلی بالا نیست. کیفیت طراحی دشمنان و باس ها عالی است و واقعا برخی از برترین باس فایت ها «از نظر طراحی» را در Devil May Cry 5 شاهد هستیم اما خب اصلا نباید آنها را با باس های عنوانی مثل دارک سولز مقایسه کنید (چه ظاهری و چه سختی) زیرا خیلی پایین تر هستند. در واقع Devil May Cry 5: Special Edition از نظر طراحی باس فایت ها برترین بازی این سری نیست و بدون شک باس های نسخه سوم از این عنوان بهتر بودند. برخلاف تنوع در دشمنان و شیاطین، تنوع در مراحل در بازی فوق العاده بالاست و محیط های آن با تنوع بسیار بالای خود شما را کاملا خشنود و راضی نگاه می دارند. انواع محیط های زیبا و جذاب و متنوع در بازی وجود داشته که همگی یک تم تاریک و ویران و سرد دارند که البته کاملا طبیعی است و باعث می شوند تا هرگز احساس تکراری شدن و کسل کننده شدن بازی و مراحل را نداشته باشید.

در نهایت و بعد از پرداختن به بخش های مختلف نسخه ی Devil May Cry 5: Special Edition اگر بخوایم کاملا با شما عزیزان رو راست باشم باید بگویم اگر در نسل هشت این بازی را داشته اید و تجربه کرده اید، زیاد تصمیم خوبی نیست که باز هم آن را در نسل نهم بخرید (زیرا می توانید ورجیل را هم به صورت یک دی ال سی بخرید که حتما این کار را بکنید زیرا لازم است که این بازی را با ورجیل هم تجربه کنید) ولی خب اگر از نظر مالی مشکلی ندارید و چند برابر سریعتر بارگذاری شدن و ثبات اجرا و موارد فنی برایتان خیلی مهم است، می توانید نسخه Devil May Cry 5: Special Edition را هم بخرید. اما، اما اگر در نسل هشتم این بازی را تجربه نکرده اید، خوب بدانید که Devil May Cry 5: Special Edition هرگز و هرگز عنوانی نیست که به هیچ بهانه ای آن را از دست بدهید. حتی اگر اصلا این سری را نمی شناسید و به سبک هک اند اسلش علاقه ندارید، Devil May Cry 5: Special Edition I باید بخرید و تجربه کنید زیرا عنوانی است که شما را عاشق این سبک می کند و بهترین نسخه برای آشنایی با این سری است. کیفیت Devil May Cry 5 زمانی که در نسل هشتم منتشر شد نشان از آن داشت که کپکام بعد از موفقیت رزیدنت اوپل، راه درست و صحیح را برای فرنیچایز Devil May Cry نیز پیدا کرده است و با توجه به موفقیت این بازی اصلا بعید و دور از ذهن نبود که شاهد انتشار نسخه Devil May Cry 5: Special Edition در نسل جدید باشیم، آن هم وقتی همه ی شرکت ها دارند همین کار را می کنند و مخصوصا با وجود شخصیت ورجیل که کپکام همیشه در چنته دارد و



در جیبش نگه می دارد تا یک ورژن جدید را هم با او عرضه کند. نسخه ی Devil May Cry 5: Special Edition بدون شک بزرگترین و جذاب ترین و باکیفیت ترین عنوان این فرنچایز محبوب و بی نظیر است که تاکنون خلق شده و این بازی موفق شده است تا به تمامی انتظارات طرفداران پاسخ مثبت دهد. از مبارزات عالی و تنوع بی نظیر و فضا سازی های فوق العاده و شخصیت پردازی های عالی و ارزش تکرار فوق العاده بالا. مجموعه ای شاهکار و بالانس شده از کلی نکات مثبت که به بهترین شکل یکدیگر را حمایت می کنند و هر کدام سبب می شوند تا بخش دیگر قدرتمندتر گردد و بازیباز حداکثر لذت ممکن را از بازی کردن ببرد. بازی Devil May Cry 5: Special Edition به معنای واقعی، یک کلاس ساخت برای سازندگان بازی در جهت خلق یک هک اند اسلش فوق العاده خوش ساخت و جذاب با داستانی عالی است که هر طرفدار این سبک را پای خود میخکوب کند. عنوانی که واقعا شایسته هر تحسینی است و چه در نسل هشتم و چه نهم این بازی را تجربه کنید این را کاملا درک خواهید کرد که با یکی از شاهکارهای هک اند اسلش طرف هستید.



- تنوع دشمنان بازی در حد دیگر بخش های این شاهکار نیست، مانند نسخه اصلی باید بگویم قرار دادن ۳ شخصیت قابل بازی برای یک بازی داستانی خطی، مقداری زیاد از حد است و مخصوصا تا اواسط بازی هر گاه که می خواهید کمی عادت کنید و گرم شوید شخصیت بازی عوض می شود و باید بگویم ۷ از نظر گیم پلی و مبارزات زیاد به دوپل می کرای نمی خورد

+ اضافه شدن ورژیل خودش یک دنیا نکته ی مثبت است با آن استایل فوق العاده و سبک مبارزه ی جذابی، با وجود این که وارد نسل ۹ شده ایم هنوز این بازی فوق العاده زیباست، سرعت اجرا و بارگزاری بازی در نسل ۹ به معنای واقعی حدود ۵ برابر شده است، ارزش تکرار فوق العاده بالا، طراحی عالی مراحل بازی، ثبات بیشتر نرخ فریم و روان تر اجرا شدن بازی در نسخه های نسل نهمی کاملا مشهود است، گیم پلی بازی در حد برترین شاهکارهای تاریخ این سبک است، داستان عالی با روایتی لذتبخش و شخصیت های دوست داشتنی، موسیقی های مثال بی نظیر بازی که مثل همیشه بیشترین تناسب را با این سری دارند، کارگردانی عالی و سینمایی بازی واقعا قابل تحسین است





# Demon's Souls Remake

## یک بازسازی جادویی

◆◆ سعید آقابابی

که جادوی خاص این عنوان از بین نرود، کار بسیار سختی است ولی خب خوشبختانه بلوپوینت گیمز با وجود این که کلیت بازی را کوبیده و از اول ساخته است، کاملاً جادوی خاص و یونیک عنوان این آقای میازاکی و بازی اصلی Demon's Souls را در آن حفظ کرده است. در این مطلب قصد داریم تا نگاهی دقیق به عنوان Demon's Souls Remake بیان‌دازیم و آن را به طور کامل بررسی کنیم. پیشنهاد می‌کنم با

داده بود و با عنوانی مثل شدو او د کلسوس ثابت کرد که استودیویی است که حرف‌های خیلی زیادی برای گفتن دارد و کارش خیلی درست است. برای همین هم سونی به عنوان یک لانچ‌تایتل کنسول پلی‌استیشن، ریمیک بازی Demon's Souls را به این سازنده واگذار کرد و باید بگویم الحق و الانصاف که این استودیو عالی کار کرده است. بدون شک بازسازی یک عنوان آقای میازاکی بدون این

با آغاز نسل نهم و عرضه ی کنسول پلی‌استیشن ۵، کمپانی سونی به عنوان یکی از لانچ‌تایتل‌های اصلی این کنسول، عنوان Demon's Souls Remake را به صورت انحصاری برای پلی‌استیشن ۵ منتشر کرد که در واقع بازسازی کامل عنوان اصلی Demon's Souls است که توسط استودیو توانمند بلوپوینت گیمز صورت گرفته است. بلوپوینت گیمز قبلاً تبحر فوق‌العاده‌اش را در ریمیک کردن بازی‌ها نشان

### Release Date

12 November 2020

### Platforms

PlayStation 5

### Developer(s)

Bluepoint Games

### Publisher(s)

Sony Interactive Entertainment

### Genre(s)

Action  
role-playing



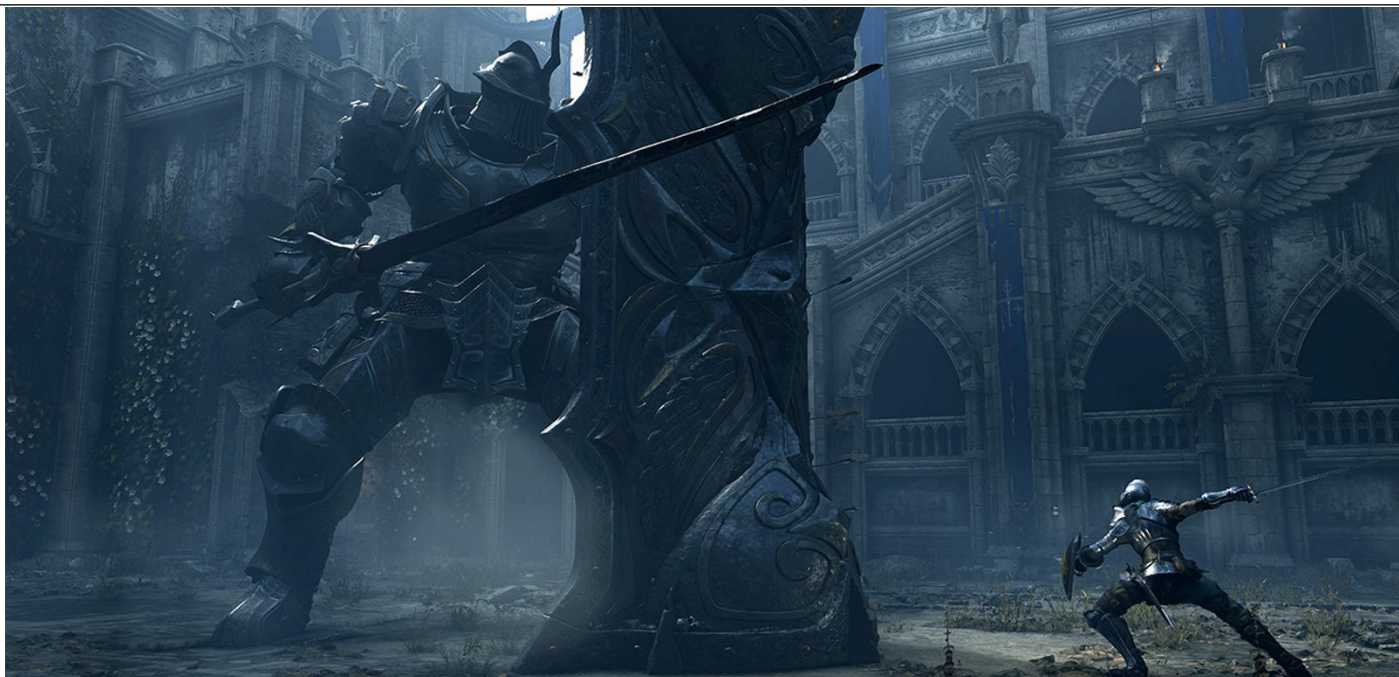
منطقه یک دنیای امن و نقطه اتصال بین دنیاهای دیگر است و ارواح و نجات یافته ها در آنجا اقامت و استراحت می کنند تا از طریق پورتال های مختلف موجود در این منطقه به سایر بخش های Boletaria سفر کنند. با این که خود بازی اصلی دریایی از سلاح و زره و آیتم های مختلف است، سازندگان نسخه ی ریمیک برای آن که بازی را مقداری هم جدیدتر و متنوع تر کرده باشند تعدادی سلاح و زره و تجهیزات اضافی هم در این نسخه اضافه کرده اند که خوشبختانه همگی با دقت طراحی شده اند و مثل دیگر سلاح های بازی، هیچ کدام تعادل گیم پلی را به هم نمی زنند.



مجله ی گیمفا در ادامه همراه شوید. با مجله ی گیمفا در ادامه همراه شوید.

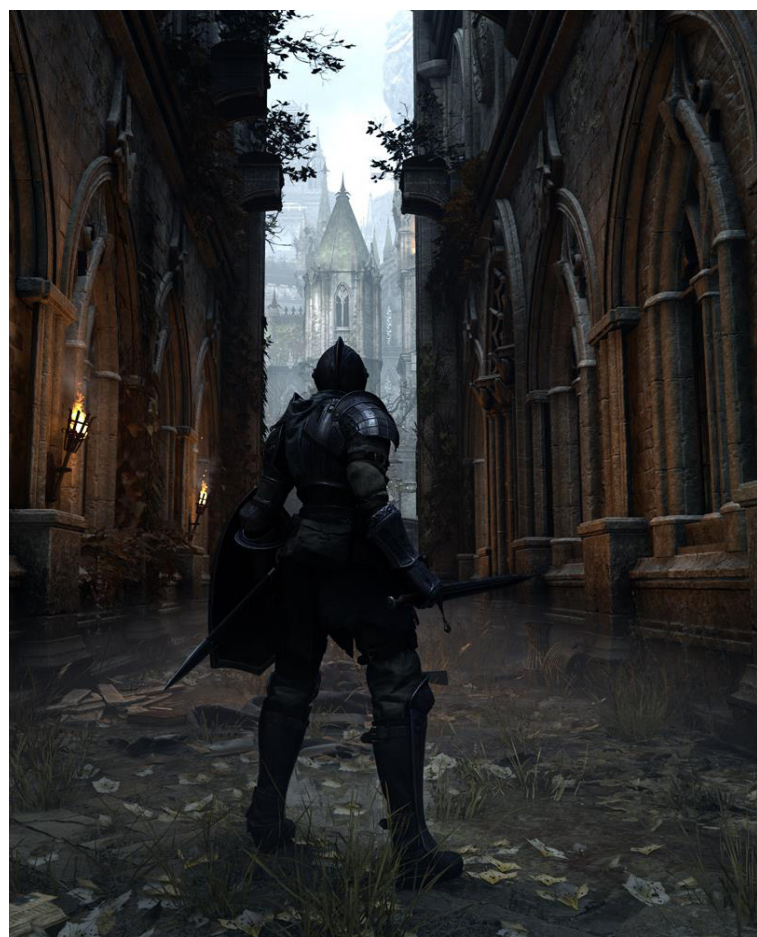
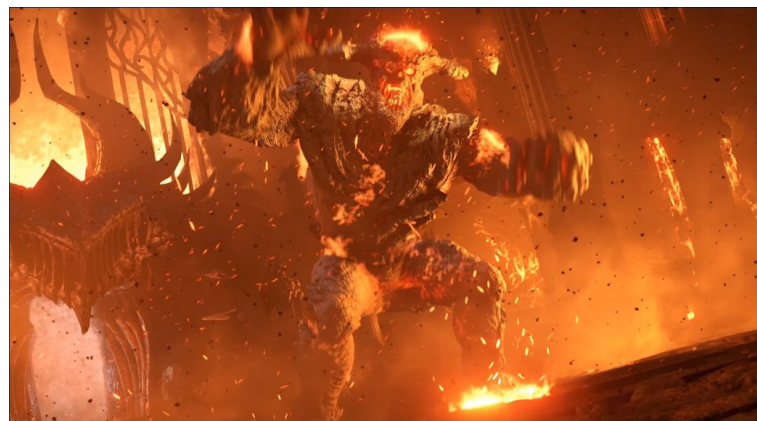
وقایع داستانی بازی Demon's Souls Remake در سرزمینی به نام Boletaria رخ می دهد؛ سرزمین جادوگران، پادشاهان، شوالیه ها و دزدان. شیاطین حاکمان سرزمین هستند و تنها تعداد محدودی مبارزان ماهر و کاربلد هستند که زنده مانده اند و بر سر روح مردگان مبارزه می کنند. در ابتدای بازی شما یک معرفی کلی از King Allant مشاهده می کنید و طمع می که باعث می شود تا پای انواع شیاطین و بیماری آن ها به کشور وی باز شود. اکثر قریب به اتفاق مردم کشور می میرند و این سرزمین در تاریکی و مه فرو می رود. در حالی که تمام سرزمین زیر سلطه و هجوم شیاطین و هیولاهاست همه منتظر قهرمانی هستند که بیاید و این سرزمین را نجات دهد. عده بسیاری می آیند و تلاش می کنند اما یا ناپدید یا کشته می شوند، تا زمانی که یک ماجراجوی شجاع پای به این سرزمین می گذارد. می دانید این ماجراجو کیست؟ بازی اصلی دیمونز سولز نخستین بازی میازاکی بود که در آن روند قصه گویی محیطی را آغاز کرد و در واقع روند داستان گویی محیطی که همیشه در عناوین سولز دیده ایم از این بازی آغاز شد. طور کلی باید گفت داستان بازی طوری رقم می خورد که بسیاری از شاخه های داستانی یا حتی بخش هایی از تنه ی اصلی داستان را به برداشت شخصی شما واگذار می کند و این ذهن شماست که می تواند به چندین راه مختلف برود و تئوری هایی را از دل این قصه و این دنیا برای خود ایجاد کند. در روند داستان، شخصیت های مختلف بازی و حرف زدن با آنها کلید اصلی روایت داستان و پی بردن هر چه بیشتر به وقایع دنیای بازی محسوب می شود. در طول بازی با چندین شخصیت مختلف دیدار خواهید کرد که هر کدام شخصیتی پیچیده با دیالوگ هایی سنگین دارند که حقایقی از دنیای بازی را برای شما آشکار می کنند اما با روشی خاص و مرموز و غیر مستقیم، دقیقاً مثل خود روایت داستان.

به نظر من پیاده کردن جادوی گیم پلی بازی اصلی در این نسخه ی بازسازی شده سخت ترین چالشی بوده است که سازندگان با آن روبرو بوده اند و درست پیاده کردن حس و حال بازی های آقای میازاکی در نبردها و مبارزات و ... کار هر سازنده ای نیست ولی Demon's Souls Remake دقیقاً طوری است که می توانیم بگوییم بازی جدید آقای میازاکی است و کاملاً همان جادو را در گیم پلی خود دارد. سازندگان نسخه ی ریمیک به خوبی تعادل را در گیم پلی بازی حفظ کرده اند و همان بالانس همیشگی بازی های آقای میازاکی را در نسخه ی ریمیک شاهد هستیم. در نبردها و باس فایت های دشوار Demon's Souls Remake غلت زدن، جاخالی دادن، دفاع کردن، زد کردن حملات، ضد حمله زدن و ... همگی برای موفقیت حیاتی هستند و باید بدانید که بازی حتی در آسان ترین مبارزات هم به شما فرصت اشتباه زیادی نمی دهد. مبارزات بازی کاملاً بر پایه قابلیت ها و دقت و مهارت های شما هستند و این که فکر کنید می تواند با فشردن دکمه ها و ... دشمنان را شکست دهید، باعث می شود تا حتی چند دقیقه هم نتوانید در بازی پیش بروید و ساده ترین دشمنان شما را قلع و قمع خواهند کرد. سیستم مبارزات Demon's Souls Remake در بالاترین حد ممکن از بالانس و جذابیت قرار دارد و به قدری عالی، تاکتیکی و مبتنی بر دقت و مهارت شما تنظیم شده است که به معنای واقعی از بازی کردن لذت می برید. همچنین انجام فعالیت های مختلف در بازی به بهترین شکل بر روی کنترلر دوال سنس تنظیم شده اند و کاملاً با کنترلر بازی راحت هستند. در Demon's Souls Remake محل اصلی اقامت شما و جایی که کار را از آن آغاز می کنید منطقه ای است به نام Nexus. این



هم پول رایج برای خرید، یعنی در حقیقت همه چیز هستند. در واقع شما در Demon's Souls Remake ارتقای شخصیت خود استفاده نمی کنید و همان طور که قبل تر گفته شد برای خرید انواع و اقسام سلاح و محلول سلامتی و تعمیر زره و سلاح های خود و ... نیز از همین روح ها که از کشتن دشمنان به دست می آورید استفاده می شود و در واقع روح در Demon's Souls همه چیز است. از روحی که به دست آورید برای چه کاری استفاده می کنید؟ المان خط سلامتی را افزایش می دهید؟ قدرت خود را زیاد می کنید؟ زره و سلاح خود را تعمیر می کنید؟ تعدادی محلول سلامتی می خرید؟ یم شمشیر یا نیزه قدرتمند می خرید؟ همه این ها با روح انجام می شوند و بنابراین هر کدام را که بخواهید انجام دهید باید با دقت تمام انتخاب کنید زیرا تک تک این روح ها را زمانی که با خود حمل کنید در خطر این قرار دارند که برای همیشه از بین بروند. حس از دست رفتن کلی روح که با زحمت و مشقت فراوان از دشمنان مرگبار بازی جمع کرده اید در یک لحظه، حسی بسیار ناامید کننده است و خشم شما را بر می انگیزد به حدی که میخواهید کنترلر را پرتاب کنید و فریاد بزنید مخصوصا وقتی که تعداد روح ها بالا باشد و مدام حسرت خواهید خورد که چرا زودتر آن ها را خرج نکردم و با خود می گوید این تعداد روح برابر با مثلا ۴ لول بود و این گونه مدام اعصابتان خرد می شود.

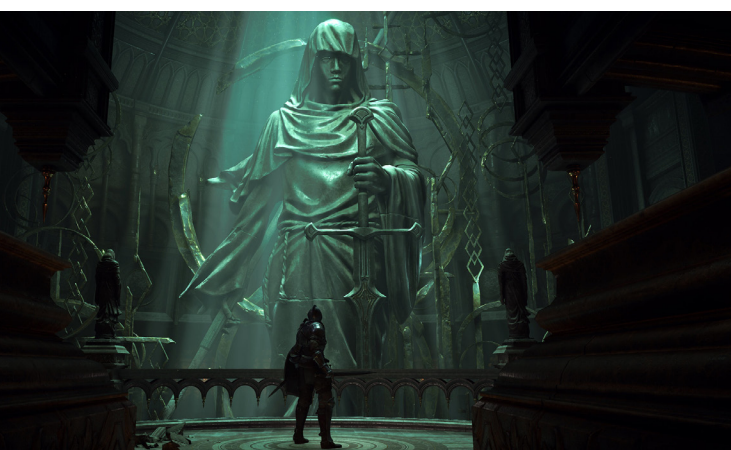
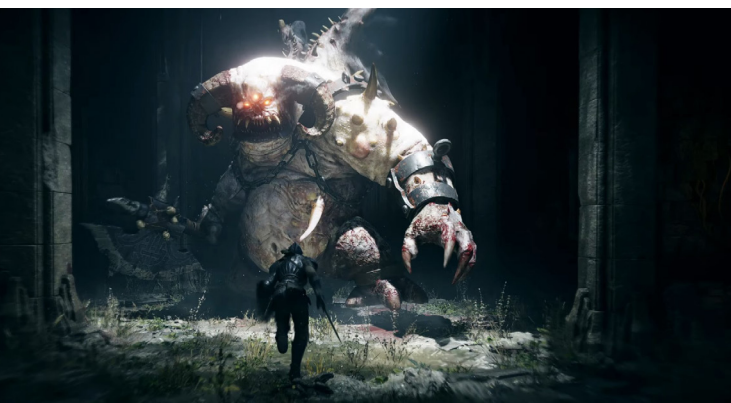
اضافی هم در این نسخه اضافه کرده اند که خوشبختانه همگی با دقت طراحی شده اند و مثل دیگر سلاح های بازی، هیچ کدام تعادل گیم پلی را به هم نمی زنند. به سنت تمام بازی های سری سولز و آقای میازاکی زمانی که در Demon's Souls Remake می شوید ارواحی که تا آن لحظه جمع کرده اید در همان محل مردن شما باقی می ماند. سپس بازی ذخیره می شود و شما کاملا به اول مرحله باز می گردید. فکر نکنید که صفحه ذخیره ای در کار است؛ شما تنها یک فایل ذخیره دارید که همان فایل مدام با هر overwrite می شود و نمی توانید مثلا بازگردید و دوباره یک قسمت را امتحان کنید. تمام دشمنان و شیاطینی که در آن مرحله کشته اید دوباره به محل خود باز می گردند؛ تمامی تیرهای کمان و گلوله های crossbow و آیتم های سلامتی که استفاده کرده بودید تا به آن قسمت مرحله برسید دیگر رفته اند و باز نمی گردند و زره شما نیز فرسوده شده است و نیاز به تعمیر دارد. حتما می دانید که اگر در راه رسیدن دوباره به روح هایپتان در محل مردن کشته شوید باید برای همیشه با آنها که با زحمت جمع کرده اید خداحافظی تلخی داشته باشید و چه بدتر که مقدار زیادی هم باشند و مثلا ناگهان می بینید با یک اشتباه، تمام روح هایی که در ۲ ساعت مبارزه مرگبار و نفس گیر با شیاطین جمع کرده اید در یک چشم به هم زدن به فنا رفته اند. این مشکل خیلی بزرگی است زیرا در Boletaria، روح ها هم امتیاز تجربه شما هستند و





باید فقط این حس را در درون بازی تجربه کرده تا این مواردی که گفتم را کاملا با تمام وجود لمس کنید. بعد از مرگ و بدون روح نمی توانید آیتم سلامتی بخرید تا دوباره با خیال راحت تر پیشروی کنید، نمی توانید زره خود را تعمیر نمایید و همچنین از همه مهم تر نمی توانید شخصیت خود را ارتقا دهید و لول بزنید. تنها کاری که می توانید بکنید این است که دوباره پای به میدان نبرد بگذارید اما این بار با استرس بیشتر و همچنین دقت بسیار زیادتر از دفعه قبلی که همین موضوع باعث می شود تا شما هر بار دانش بیشتری از محیط و دنیای بازی و تاکتیک مبارزه دشمنان و الگوی حملات آن ها و ... به دست آورید که در دراز مدت برگ برنده شما در بازی خواهد شد و همین آموختن ها اصل ذات بازی است. Demon's Souls Remake در واقع کاری می کند که شما از مرگ درس بگیرید و هر بار که کشته می شوید گویی که تجربه ای به شما اضافه می شود و دفعه بعد با دقت بیشتری پیش می روید که به عقیده من این هدف کل گیم پلی بازی است. کلاس شخصیت شما، نحوه ارتقا دادن وی و المان هایی که برای ارتقا انتخاب می کنید، سلاح هایی که آپگرید و یا خریداری می کنید، همه و همه کاملا بر روی استایل و نحوه مبارزات شما تاثیر گذارند و باعث افزودن عمق بسیار بیشتری به مبارزات بازی می شوند. همچنین لذت بازی کردن شما را نیز بسیار افزایش می دهند و از آن مهم تر این که به طرز قابل توجهی ارزش تکرار بازی را بالا می برند. کلاس های بازی هر نوع و سبکی از بازی را که به آن علاقمند باشید پوشش می دهند و تمامی کلاس هایی که در بازی های مختلف نقش آفرینی فانتزی وجود دارند، در این عنوان به صورت کامل و حتی بیشتر وجود دارند تا کاملا بتوانید کلاسی را مطابق سلیقه و سبک بازیبتان انتخاب کنید. هر کلاس مزایا و معایب خود و ست زره و سلاح های مخصوص به خود را داراست و المان های مختلف شخصیتی وی نیز با بقیه کلاس ها متفاوت است مثلا مبارز از قدرت بیشتری برخوردار است، شوالیه استقامت بیشتری دارد و دزد از چابکی بیشتری بهره مند است و جادوگر از قدرت ایمان بیشتری برخوردار است. این موارد می توانند در بازی با خرج کردن روح ها ارتقا یابند و مثلا می توانید کلاس مبارز را انتخاب کنید اما طی ارتقای شخصیت وی، المان ایمان او را بالا ببرید تا دارای قدرت جادویی خوبی نیز شود البته بهتر است که وقتی که یک کلاس را انتخاب می کنید، ارتقاها را نیز در راستای آن کلاس انجام دهید تا مقداری وقت و امتیاز را هدر نداده باشید و مجبور شوید مثلا جادوگر را تبدیل به مبارز کنید. درجهی سختی بازی در این نسخه ریمیک همچنان بسیار بالاست و بازی بسیار دشواری





دریافت پاداش تحمل کنید. بازی در خیلی مواقع کاملا هم بدون رجم و مروت نیست و مثلا برخی از باس ها واقعا به حد غیر ممکن سخت نیستند زیرا که مسیر رسیدن به آنها بی نهایت مرگبار است و همچنین سلاح ها و شمشیرهای بی نظیر و فوق العاده قدرتمندی را نیز می توانید یافته و در اختیار بگیرید. از نظر موسیقی و ساندترک باید گفت واقعا شاهد عنوانی بی نظیر هستیم. در قطعات ساندترک بازی شاهد موسیقی هایی کاملا هماهنگ با حال و هوای غمناک و تاریک بازی هستیم و مثلا تم عمگینی که در پس زمینه منطقه Nexus پخش می شود تا همیشه در یاد شما خواهد ماند و کاملا به شما حس تنهایی و غم را القا می کند. همچنین عنوان Demon's Souls Remake از کیفیت بسیار بالایی در صداگذاری های محیطی و شخصیت ها برخوردار است. از صدای ضربه شمشیرها و تبر و ... گرفته تا تعره هیولاهای و دشمنان همگی کاملا عالی و هماهنگ بازی حس و حال بازی هستند و همینطور شخصیت هایی که در بازی با آنها صحبت می کنید و صدای آن ها را می شنوید بسیار عالی و با حسی کاملا عجیب و مرموز به مانند خود بازی، با شما صحبت می کنند و شما را از وقایع حال و گذشته این سرزمین آگاه می کنند. سازندگان بازی با دقت کامل روی صداگذاری های قدیمی بازی کرده اند و صداهای

طرف هستیم. البته بسیاری از مواردی که باعث سختی نسخه اصلی می شدند مربوط به گرافیک فنی و کنترل شخصیت و برخی باگ ها بودند که کار را چندین برابر برای شما سخت تر می کردند ولی حالا دیگر با یک بازی کاملا شسته رفته و پولیش شده روبرو هستیم که درست است هنوز خیلی سخت است ولی دیگر آن سختی گاهی ناجوانمردانه ی ورژن اصلی را ندارد. به طور کلی باید بگویم سازندگان بازی به خوبی روان بودن و تاکتیکی بودن نبردها در عناوین آقای میازاکی را در دیمونز سولز به روز کرده اند و Demon's Souls Remake در زمینه تاکتیک ها، مهارت ها، آیتم های مخفی و المان ها و مکانیک های نقش آفرینی بسیار عمیق عمل می کند. بازی به بهترین و هنرمندانه ترین شکل ممکن شما را در یک فضای تاریک و استرس زا قرار می دهد که دشواری بسیار زیاد بازی سبب می شود که این استرس بیشتر نیز بروز یابد و شما را بیشتر به چالش بکشد ولی در عوض چنان لذتی از پیشروی در بازی برای شما حاصل می شود که حس میکنید اعتماد به نفستان چند برابر شده است. بازی به همان اندازه که چالش برانگیز و مجازات کننده است، پاداش دهنده نیز هست و به قدری کسب این پاداش ها لذت بخش و جذاب است که می توانید سختی ها را به شوق



بازی را به روز کرده اند به طوری که از نظر ریشه ی صداها و صداگذاری و صداها ی محیطی، نسخه ی ریمیک کاملا به بازی اصلی وفادار باشد و این واقعا قابل تحسین است.

از نظر گرافیکی باید گفت سازندگان در طراحی و بازسازی محیط ها و مناطق بی نظیر بازی عالی عمل کرده اند و دیدن محیط های مخوف و بی نظیر بازی که کلی با آنها خاطره داریم با گرافیک روز دنیا بسیار لذتبخش است و نشان می دهد که میزاکاکی از همان اولین بازی در زمینه طراحی ها شاهکار خلق می کرده است که این موضوع در مورد طراحی هنری دشمنان و باس ها نیز کاملا صادق است و این موجودات با گرافیک بازسازی شده چند برابر مخوف تر و شگفت انگیز تر به نظر می رسند و جزئیات در طراحی آنها اصلا قابل مقایسه با بازی اصلی نیست. به طور کلی باید بگویم سازندگان از نظر بازسازی بصری بازی اصلی واقعا بی نقص و معرکه کار کرده اند و مثل بازی اصلی یک شاهکار از نظر طراحی هنری و یک دستاورد موفق از نظر گرافیک فنی است. توجه به جزئیات در این نسخه بسیار بالاتر رفته است و دنیای بازی اثر پذیر تر شده است. تمامی محیط های بازی از Valley of Defilement گرفته تا the Tower of Latria فضای بسیار غم انگیز و افسرده کننده ای دارند که به بهترین شکل در بازی استفاده شده است و این اتمسفر غمناک و تاریک، با موسیقی متن ظریف و فوق العاده زیبای بازی افزایش نیز می یابد. اگر چه مناطق بازی بسیار وسیع و غول پیکر و کاملا آزاد نیستند (بازی احساسی مانند خطی بودن دارد) اما هر منطقه پر است از جزئیات و محتویات بسیار زیاد مانند انسان های مرده، لاشه حیوانات، بناهای خراب شده، آتش، چاه های بی

انتها، راه های مخفی، ازدهایان و شیاطین و البته انواع و اقسام دشمنان و هیولاهای مرگبار و بی رحم که به خون شما یا بهتر است بگوییم به روح شما تشنه اند. بخش ساخت شخصیت از نظر بصری و اضافه شدن جزئیات و واقعی تر شدن چهره ها از زمین تا آسمان نسبت به بازی اصلی فرق کرده است. شما در Demon's Souls Remake کنترل یک شخصیت کاملا قابل شخصی سازی شدن را به دست می گیرید. در ابتدا نام و مشخصات ظاهری وی را به هر شکل که میخواهید تعیین می کنید و سپس باید از لیست کلاس های بازی که همان کلاس های بازی اصلی هستند و هیچ تغییری ندارند کلاس مورد نظر خود را انتخاب کنید که در این مورد در بخش گیم پلی خدمت شما توضیح دادم. نورپردازی بسیار عالی انجام شده است و بلوپوینت گیمز به خوبی از عهده ی این مهم بر آمده است و شاهد کیفیت نورپردازی بالایی هستیم که طراحی های هنری شاهکار بازی را چندبرابر بیشتر جلوه می بخشد. درست است که بازی هنوز هم محیط تاریکی و ترسناکی دارد ولی نسبت به بازی اصلی محیط ها روشن تر شده است و بهتر اطراف را می بینید. مواردی مثل باگ های عجیب اصلا در این بازی وجود ندارد و بازی از نظر فنی

در نهایت و بعد از پرداختن به بخش های مختلف این بازی باید خدمت شما عرض کنم که Demon's Souls Remake شاهکاری است که باید جزو اولین بازی هایتان در نسل نهم باشد و یکی از دلایل مهم خرید پلای استیشن ۵ برای سولز دوستان. شما اصلا و ابدا نباید این شاهکار را از دست بدهید، البته اگر چالش هم می خواهید. خوشبختانه Demon's Souls Remake همان جادوی Souls Remake را در خود دارد. همچنین همان درجه ی سختی بالا در کنار کیفیت عالی محتوا. درجه سختی مرگباری که با این که بازی را مثل جهنم می کند، بهشت ما بازیازان می شود. عنوان Demon's Souls Remake یک عنوان بدون نقص است و همان یکی دو ایراد فنی و انیمیشنی که در بازی اصلی ایراد بودند حالا تبدیل به نقطه ی قوت هم شده اند و در واقع Demon's Souls Remake یک بازی پرفکت و بدون هیچ ایرادی است. بسیار لذتبخش است که میبینیم این بازسازی از یک بازی شاهکار، خودش هم یک شاهکار عالی شده است که کاملا توانسته ارزش و اصالت بازی اصلی را حفظ نماید. این کار واقعا سخت بود ولی بلوپوینت گیمز به خوبی از پس آن برآمده است.

## ندارد

مهم ترین و ارزشمندترین نکته ی مثبت وفاداری کامل به بازی اصلی و پیاده کردن صحیح حس و حال نبردهای بازی اصلی و بازی های آقای میزاکاکی با وجود دوباره سازی تمام انیمیشن هاست که کار هر سازنده ای نیست، بهبود بی نظیر گرافیکی که این عنوان را تبدیل به یک بازی شایسته برای ابتدای نسل نهم می کند، اضافه شدن جزئیات بسیار ریز به بازی که دقت در آنها واقعا شما را به تحسین وا می دارد، انیمیشن های جدید و بسیار عالی که همه چیز را واقعی تر کرده است، گیم پلی شاهکار که با وجود بازسازی کامل تمام بخش ها، هنوز دقیقا یک بازی آقای میزاکاکی و عاشقان نسخه ی اصلی است



10

# ۱۰ شاهکار به یادماندنی

## نگاهی به ۱۰ بازی برتر نسل هشتم بازی های ویدئویی

◆◆ سعید آقابابی



10



9



8

نسل هشتم یک نسل جذاب از نظر بازی های ویدئویی بود و با این که تعداد ریمسترها و ریمیک ها در این نسل بسیار زیاد بود و این موضوع به نسل نهم هم کشیده شده، ولی عناوین شاهکار فوق العاده ای هم در نسل هشتم منتشر شدن که امروز قصد داریم نگاهی به برترین این بازی ها داشته باشیم و ۱۰ عنوان برتر نسل هشتم را برای شما عزیزان معرفی و بررسی کنیم. با مجله ی گیمفا در ادامه ی این مطلب همراه شوید.

شخصی‌سازی تا ریزترین جزئیات، دنیای بزرگ و زیبا، تنوع محیطی عالی و مبارزات لذتبخش، باعث شدند تا Dragon Age: Inquisition لقب بازی سال ۲۰۱۴ را هم از آن خودش کند. آثار هنری از آن یاد خواهید کرد.

کند و اوضاع حتی از چیزی که در حالت خوش‌بینانه فکر می‌کردیم هم بهتر پیش رفت. در حقیقت Dragon Age با ساخت Inquisition باز هم ثابت کرد که استاد ساختن عناوین سبک RPG است. البته بازی دارای برخی نقاط ضعف نیز بود اما آنها در برابر عظمت و زیبایی دنیای پهناور این عنوان حتی به حساب نیز نمی‌آیند. آزادی عمل فوق‌العاده، تصمیمات حیاتی، مبارزات جذاب،

دوست‌داشتنی و داستانی جذاب به سبک قصه‌های پریان، توانست جای خود را در دل بازی‌بازان و منتقدین باز کند و به عنوان یکی از برترین بازی‌های نسل هشتم شناخته شود.

هم از این قاعده مستثنی نبود و حتی توانست در مراسم بازی سال ۲۰۱۷ به عنوان برترین عنوان سال انتخاب شود و متای رویایی ۹۷ را به خودش اختصاص داد. The Legend of Zelda: Breath of the Wild در سری عناوین زلدا فوق‌العاده بود و در کنار آن، داستان هم حرف‌های زیادی برای گفتن داشت. گیم‌پلی لذت‌بخشی که در ترکیب با شخصیت‌هایی بسیار

رقم زد. نظیر و درجه سختی بالا، موفق می‌شود تا کاملاً شما را جذب و پای بازی می‌خکوب کند.

را تجربه کردند. بازی در تمام زمینه‌ها نسبت به نسخه‌های قبلی پیشرفت‌های چشم‌گیری داشت و در کنار مبارزات داینامیک و روش‌های جدید برای نبرد با دشمنان، مکانیک‌های مخفی‌کاری جدی‌تری هم به آن اضافه شده بودند. set piece های بازی هم مثل همیشه بسیار به یادماندنی، سینمایی، زیبا و دارای هیجان ناب بودند. نات‌داگ افسانه‌ای با عرضه ی این بازی موفق شد تا یک عنوان شاهکار دیگر را برای دوست‌داران پلی‌استیشن به ارمغان بیاورد و برگ زرین دیگری را هم در کارنامه‌ی پر افتخارش

## Dragon Age: Inquisition 10

موفقیتی که بازی Dragon Age: Origins در سال ۲۰۰۹ کسب کرد، برای یک فرنچایز جدید بسیار شگفت‌انگیز بود و به همین دلیل انتظارات از نسخه‌ی دوم این سری بسیار بالا رفت، اما شاهد یک بازی ضعیف‌تر از عنوان اول بودیم. بعد از نسخه‌ی دوم، نوبت به Dragon Age: Inquisition رسید که خوشبختانه توانست این سری را دوباره احیا

## The Legend of Zelda: Breath of the Wild 9

همیشه و در هر لیستی از برترین‌های دنیای بازی اسم سری The Legend of Zelda هم به چشم می‌خورد و با وجود انتشار تعداد بسیار زیادی بازی از این سری، نینتندو همواره یک سطح کیفیت بسیار بالا و فوق‌العاده را برای این فرنچایز حفظ کرده است. عنوان The Legend of Zelda: Breath of the Wild

## Uncharted 4: A Thief's End 8

Uncharted 4: A Thief's End عنوانی بود که استانداردهای این سری و همین‌طور سبک اکشن ماجراجویی را با انتشارش بالاتر برد و با تغییر از نسل هفت به هشت، سری Uncharted نیز به اندازه‌ی یک نسل کیفیتش بالاتر رفت. در این نسخه، Nate، Sully، Elena و عضو جدید گروه ماجراجویی آن‌ها یعنی Sam برادر Nate، دنیا را در جست‌وجوی یک گنجینه‌ی افسانه‌ای، متعلق به دزدان دریایی درنوردیدند و البته در این بین کلی ماجرای عجیب



که چه در مورد محیط‌ها، چه در مورد دشمنان بازی و مخصوصاً در مورد باس‌ها، از هر عنوان دیگری متمایز است و این سری را یک یا حتی چند پله بالاتر از اکثر عناوین هم سبک از لحاظ گرافیک هنری قرار می‌دهد. دارک سولز ۳ نه فقط یکی از برترین‌های نسل هشتم، بلکه یکی از برترین بازی‌های تاریخ است. کشیدیم، شلیک کردیم و سپس اره برقی lancer خود را با لذت و خشونت تمام در جای‌جای بدن دشمنان فرو کردیم.

موسیقی فوق‌العاده به همراه داستانی مرموز و زیبا، همه و همه باعث شده‌اند تا یک شاهکار شکل بگیرد که مانند بازی‌های قبلی آقای میازاکی، یک بازی بسیار سخت و نفس‌گیر بود. یکی از نقاط قوت اصلی Dark Souls III جدا از گیم‌پلی شاهکار آن، گرافیک بازی و طراحی هنری آن است و می‌شود گفت نکته‌ای که در اصل و در کنار گیم‌پلی، باعث خاص شدن Dark Souls III و دیگر عناوین این فرنچایز شده، طراحی و گرافیک هنری شاهکار بازی است



### Dark Souls III

7

بایان باشکوه و جذاب برای ۳ گانه ی محبوب دارک سولز بود و می‌شود گفت نسخه‌ی تکمیل شده و بهبود یافته‌ی تمام شاهکارهای قبلی میازاکی بود. Dark Souls III با انتشارش یک بار دیگر نشان داد که یک بازی می‌تواند به قدری شاهکار باشد که حتی اگر بارها و بارها در آن کشته شوید باز هم نتوانید از آن دل بکنید. گیم‌پلی عالی و اعتیاد آور، مبارزات هاردکور و چالش‌برانگیز،



توانست کاندید بازی سال هم بشود که نشان از کیفیت خیلی بالای این بازی دارد. در Resident Evil ۲ Remake، گیم‌پلی در قالب یک بازی نسل هشتمی شوتر سوم‌شخص پیاده شده است و دیگر خبری از گیم‌پلی کلاسیک و تغییر دوربین‌های متعدد ۳ نسخه‌ی اول سری نیست. کنترل بازی و نوع زوایای دوربین آن کاملاً تغییر کرده‌اند و به حالت دوربین روی شانه در آمده‌اند. کپ‌کام با این عنوان نشان داد که دوباره به روزهای قدرتمند قدیم برگشته است.

### Resident Evil 2: Remake

6

خوشبختانه سری رزیدنت اوپل که یکی از محبوب ترین فرنچایزها در دنیای بازی است، نسل هشتم خیلی خوبی را سپری کرد و طرفدارانش را کاملاً راضی نگه داشت. موفقیت بازسازی نسخه‌ی اول و زیرو، باعث شد تا کپ‌کام به فکر اجرای این کار برای بازی دوم هم بیفتد و رزیدنت اوپل ۲ ریمیک را در قالب عنوانی کاملاً بازسازی شده با دوربین و گیم‌پلی جدید منتشر کرد که در واقع یک بازی کاملاً جدید با داستان رزیدنت اوپل ۲ بود و فوق العاده هم عمل کرد. این بازی به عنوان یک نسخه ی ریمیک حتی



خیلی بالایی دارد. اتمسفر شهر Yharnam به دلیل نوع معماری خاص آن که برگرفته از لندن ویکتوریایی است، بسیار تاریک‌تر و مخوف‌تر از اکثر مناطقی است که تاکنون در دیگر عناوین میزاکمی مشاهده کرده‌ایم و Bloodborne را تبدیل به تاریک‌ترین عنوان این سازنده کرده است. بلا دیورن هم توانست طرفداران بازی‌های قبلی آقای میزاکمی را راضی نگه دارد و هم کلی طرفدار جدید کسب کرد که اکثر همین طرفدارهای جدید، بعداً به سراغ سری سولز هم رفتند. Fury پیاده کنند و امیدواریم شاهد باشیم که چنین عنوانی را مثلاً با نام ۲ Darksiders Genesis عرضه می‌کنند!

### Bloodborne

Bloodborne بدون شک یکی از بی‌نقص‌ترین عناوینی است که در نسل هشتم منتشر شد. داستان جذاب و مخوف و غمناک، روایت عالی، طراحی بی‌نظیر و مرگبار یارنام، گیم‌پلی بی‌نهایت لذت‌بخش و چالش‌برانگیز، انواع و اقسام موارد مخفی و ایتیم‌ها و تجهیزات، صداگذاری و موسیقی‌های عالی، باس فایت‌هایی بی‌نظیر و خلاصه همه چیز در این بازی، فوق‌العاده بود. شهر Yharnam نیز یکی از مخوف‌ترین شهرها و محیط‌هایی است که تا به حال در دنیای بازی‌ها خلق شده و کمتر محیطی را با چنین طراحی یونیکمی به یاد داریم. حتی با وجود بارها بازی کردن Bloodborne، به هیچ وجه محیط و گیم‌پلی خسته‌کننده نمی‌شوند و بازی ارزش تکرار

5



و یک شاهکار رویایی خلق کرد که اگر بگوییم یکی از چند دنیای برتر وسترن در کل تاریخ سرگرمی است، سخنی به گزاف نگفتیم. نویسی Disco Elysium را رمان نویس استونیایی Robert Kurvitz برعهده داشت.

دنیای کاملاً شبیه‌سازی شده‌ی وسترن و یک زندگی واقعی در دوران غرب وحشی خلق کرد، آن هم با ریزترین جزئیاتی که فکرش را بکنید. یعنی از تیمار اسب‌ها گرفته تا شیردوشی، مبارزات کاملاً واقعی، سرقت‌های گانگستری، طراحی دقیق تک‌تک ایتیم‌ها بر اساس واقعیت و بسیاری از موارد دیگر، همه و همه در Red Dead Redemption 2 وجود دارند و شاید حتی طرفدارانی که انتظارشان از بازی زیاد هم بود، دیگر انتظار چنین سطحی از واقعیت را نداشتند. راک‌استار با این بازی همه را شگفت‌زده کرد

### Red Dead Redemption 2

Red Dead Redemption 2 یکی از برترین بازی‌هایی است که تاریخ بازی‌ها تا امروز به خودش دیده؛ آن هم به واسطه‌ی خلق یک تجربه‌ی کامل از غرب وحشی و زندگی در آن در کنار المان‌های گانگستری و وسترن و گیم‌پلی واقع‌گرایانه. بازی نخست Red Dead Redemption که در نسل هفتم منتشر شد و جایزه‌ی بازی سال را هم دریافت کرد یک شاهکار هیجان‌انگیز بود ولی برای نسخه‌ی دوم، راک‌استار با چند پله بالاتر گذاشت و یک

4



4



5

## 3

**The Last of Us: Part 2**

تاریخ بازی‌های ویدئویی، خیلی کم عناوینی مثل The Last of Us 2 را به خودش دیده و شاید در یک نسل، فقط ۲-۳ عدد بازی با این کیفیت داشته باشیم. The Last of Us: Part 2 یک عنوان اکشن ماجراجویی سوم شخص با المان‌های وحشت-بقا بر پایه مبارزات دور و نزدیک و مخفی‌کاری است که بین عناوین جهان آزاد و بازی‌های خطی قرار می‌گیرد. گسترده‌تر شدن دنیای بازی و قرارگرفتن المان‌های نقش‌آفرینی بیشتر در این نسخه، به جذابیت‌های بازی افزوده و هر چقدر پیشروی کنید، این المان‌های لذت‌بخش نقش‌آفرینی، بیشتر و پررنگ‌تر می‌شوند. شما در

فوق محبوبی مثل Darth Vader را نیز شاهد هستیم.

این نسخه می‌توانید با جمع کردن منابع و ایت‌های مختلف، قابلیت‌های خود را در یک سیستم درخت ارتقا، آپگرید کنید که این درخت مهارت‌ها عمق بازی را چند برابر کرده است. The Last of Us: Part 2 نه تنها محدود مشکلات خیلی کوچک بازی اول مثل هوش مصنوعی را تبدیل به نقطه ی قوت کرد، بلکه کلی موارد جدید که عمق گیم‌پلی را بیشتر کردند نیز به بازی اضافه شدند. ساخت یک دنباله شاهکار برای عنوانی مثل لست او اس که انتظارها را خیلی بالا برده بود، بسیار سخت و دشوار بود، ولی ناتی داگ مثل همیشه از این آزمون موفق بیرون اومد. آنتاگونیست‌های دنیای بازی‌ها نگاه می‌کنیم نیز نام شخصیت



3



2

کار خیلی سختی است که یک بازی در کنار شاهکاری مثل رد دد ردمپشن ۲ به عنوان بازی سال انتخاب شود ولی عنوان گاد او وار در سال ۲۰۱۸ این کار را کرد و به بهترین شکل ممکن یک ۳ گانه ی جدید از این سری رو استارت زد. نخستین نکته قابل ذکر در مورد این بازی که از همان زمان معرفی مشاهده کردیم، تغییرات ساختاری بودند که نشان از شروعی دوباره و یک ریپوت برای این سری داشتند. در حقیقت سازندگان God of War از عنوان Ascension درس گرفتند، زیرا در حالی که یکی از برترین نسخه‌های این سری بود به خاطر

عدم نوآوری و تغییر نسبت به نسخه‌ی سوم، زیاد مورد قبول واقع نشد و این بار ایجاد تغییرات در بازی حیاتی به نظر می‌رسید. کریتوس با ظاهری جدید، داستانی متفاوت، سلاحی تازه، خانواده‌ای جدید و حتی سبک بازی نو، به نسل هشتم آمد ولی با وجود این تغییرات، کاملاً یک گاد او وار ناب بود. از داستان‌گویی و روایت بی‌نظیر تا گرافیک چشم‌نواز، گیم‌پلی شگفت‌انگیز، مبارزات خشن و مرگبار، خدایان و موجودات اساطیری اسکاندیناوی، رابطه ی پدر و پسر که گاهی به چالش کشیده می‌شود و همین طور نوعی درگیری درونی کریتوس برای ایجاد تعادل بین پدر بودن

و یک استاد سخت‌گیر بودن، همه و همه مواردی هستند که در شاهکار نسل هشتمی God of War مشاهده کردیم. که به بازی های خشن علاقه دارند مزید بر علت می‌شود



نسل هشتم به پایان رسید، ولی هنوز هم عنوانی مثل ویچر ۳ منتشر نشده و از این بازی می‌شود به عنوان اصلی‌ترین نماد نسل هشتم نام برد. The Witcher 3: Wild Hunt از لحاظ کمیت و کیفیت و تنوع محتوا واقعاً بی‌نظیر است و می‌تواند کاری کند تا شما مدت‌ها بدون توجه به گذشت زمان در دنیای بی‌نظیر و بسیار وسیع بازی غرق شوید. ویچر ۳ عنوانی است پر از تصمیمات تاثیرگذار و در واقع داستان بازی پر پایه‌ی تصمیمات شما و عواقب آنها بنا شده است. تصمیماتی اغلب خاکستری که شما را به فکر کردن مجبور می‌کنند و در پایان

منجر به شکل‌گیری چندین پایان مختلف می‌شوند. همچنین بازی از لحاظ طراحی هنری و گرافیک در سطح بسیار بالایی قرار دارد و دنیای بسیار بزرگ و وسیع آن، ارزش طراحی‌ها را دوچندان می‌کند. گیم‌پلی بازی هم پر است از سیستم‌های مختلف و متنوع مبارزه و ارتقا و شخصی سازی که در عین سادگی و در دسترس بودن، پیچیدگی‌های بسیاری هم دارند. اخیراً نسخه ریمستر این بازی برای نسل نهم هم معرفی شده و مطمئن باشید که در نسل نهم هم هنوز جزو برترین بازی‌ها خواهد بود. شاهکاری جادویی که وقتی آن را تجربه کنید، تا همیشه در یادتان ماندگار خواهد بود. لقب برترین بازی نسل هشتم لقب

خیلی بزرگی است، ولی ویچر ۳ کاملاً شایستگی این عنوان را دارد. آنتاگونیست‌های دنیای بازی‌ها نگاه می‌کنیم نیز نام شخصیت فوق محبوبی مثل Darth Vader را نیز شاهد هستیم.





## The Medium

### ترس با طعم نوستالژیک

و هورمون های دوپامین را پخش میکند و افرادی که نسبت به دوپامین حساس تر هستند از ترس لذت میبرند در واقع در این افراد به اصطلاح «ترمز ترشح و باز جذب دوپامین» اتفاق نمی افتاد و نبود آن باعث لذت هیجان و اعتماد به نفس می شود به همین دلیل هم ما زمانی که در حال تجربه یک بازی ترسناک هستیم به حس هیجان همراه با ترس داریم .

انجام بدهیم؟ جامعه شناسی به اسم مارجی کریک به بررسی این پدیده پرداخته و به این نتیجه رسیده است که در محیط امن و کنترل شده، بسیاری از ما می توانیم از ترس لذت ببریم! در واقع در این زمان مغز و ذهن ما دو حالت متفاوت می گیرند ذهن ما می داند که این ترس قرار نیست آسیبی به ما برساند اما مغز ما به صورت ناخود آگاه در حالت آماده باش قرار میگیرد

ترس واژه‌ای به قدمت بشر است، از همان ابتدا ترس یک مکانیزم دفاعی انسان بوده است و باعث میشود انسان از موقعیت‌هایی که ممکن است برای او خطر داشته باشد پرهیز کند. البته در سال‌های اخیر ترس قابلیت‌های جدیدی نیز برای بشر داشته است و آن هم لذت بردن از ترس است! چرا ما تمایل داریم یک فیلم ترسناک تماشا کنیم یا چرا باید یک بازی ترسناک را

**Release Date**  
January 28, 2021  
**Platforms**  
Microsoft Windows  
Xbox Series X/S  
**Developer(s)**  
Bloober Team  
**Publisher(s)**  
Bloober Team SA  
**Genre(s)**  
Psychological horror

در صنعت گیم نیز بازیسازان مختلف با خلق عناوین وحشت بقا سعی دارند از این نوع ترس هیجان استفاده کنند. از جمله نخستین بازی‌های این سبک میتوان به سری رزیدنت اوایل اشاره کرد اما عنوانی که توانست پتانسیل بالای این سبک را نشان دهد سری سایلنت هیل است، این سری برای نخستین بار ما را با ترس روانشناسانه آشنا کرد که به جای تمرکز روی خشونت و شوک‌های ناگهانی (جامپ اسکر) به منبع ترس انسان‌ها پرداخت و به نوعی بازی به آرامی مخاطب را در جهان خود غرق میکند و ترس را آرام آرام به مخاطب تزریق میکند بدون اینکه شما درموقعی که بازی بخواهد استرس و ترس خواهید داشت متسفانه از روزهای اوج بازی‌های ترسناک بسیار گذشته است، البته بازی‌های مختلفی سعی کردند تا بار دیگر فرمولی موفق در بازی‌های ترسناک را به وجود بیاورند اما اکثر آنها یا شکست خوردند یا نتوانستند از پتانسیل آن استفاده کنند. استدیو لهستانی بلوبر یک استدیو نسبتاً تازه وارد به صنعت گیم است که توانسته با بازی‌های مختلفی که در نسل 8 عرضه کرده است به عنوان یک استدیو موفق در ساخت بازی‌های ترسناک شناخته بشود جدیدترین بازی این استدیو مدیوم نام دارد که با الهام از سری سایلنت هیل و ایده جاهطلبانه این استدیو منتشر شد و توانست بازخورد‌های نسبتاً خوبی دریافت کند. داستان بازی در دهه نود میلادی و در کشور لهستان جریان دارد و درباره دختری به نام ماری است که به تازگی پدرخوانده خود را از دست داده است و همین‌طور درگیر مشکلات روحی روانی مختلف است. در همین موقع مرد ناشناس به نام توماس با ماری تماس میگیرد و به او میگوید در صورتی که به او کمک کند میتواند درباره گذشته او و سوالاتی که در ذهن دارد را پاسخ بدهد و سپس فاش میکند که میداند ماری یک مدیوم است. درواقع در دنیای بازی به افرادی که توانایی ارتباط با ارواح را دارند مدیوم گفته میشود و ماری نیز از چنین قدرت‌هایی برخوردار است، همین‌طور ماری میتواند دنیایی دیگر و درواقع عالمی معنوی از محیط اطراف خود را هم ببیند



طبق انتظار مارین به دنبال توماس می‌رود تا پاسخ‌هایش را بیابد. داستان بازی به کلیشه ای ترین شکل ممکن شروع می‌شود و ممکن است شما را ناامید کند اما به کفایت چند ساعت به بازی زمان بدهید و کمی ریتم کند ساعات اولیه را تحمل کنید بازی ناگهان با چند پیچش داستانی جذاب و غیر قابل پیش‌بینی شما را غافلگیر میکند و این بار بازی ریتم بسیار سریع تری گرفته و تا پایان بازی این ریتم را حفظ می‌کند. باید اعتراف کنم داستان مدیوم یکی از بهترین داستان‌هایی است که در چند سال اخیر در بازی‌های تجربه کرده‌ام. بازی در ابتدا با طرح انواع سوالات مختلف ذهن گیمر را مشغول می‌کند و سپس در طول بازی آرام آرام پاسخ آنها را میدهد و درواقع یکی از مهم ترین نکات مثبت بازی همین داستان است که شما را تا آخرین لحظه برای پیدا کردن جواب‌ها نگه میدارد. همین‌طور بازی کمی هم از شیوه داستان گویی محیطی نیز استفاده میکند برای مثال اگر میخواهید به طور کامل درباره هتل نیوا و سرنوشت غم‌انگیز مسافران آن بدانید در هتل تعداد زیادی دست‌نوشته وجود دارد که با مطالعه‌ی آنها جزئیات بیشتری از سرنوشت غم‌انگیز قتل‌عام نیوا به دست خواهید آورد. از نظر شخصیت پردازی نیز بازی بسیار عالی عمل کرده است و شخصیت پردازی اکثر کاراکترها مخصوصا شخصیت مارین به خوبی صورت گرفته است و میتوانید با او ارتباط برقرار کنید.

میرسیم به گیم‌پلی بازی که سازنده‌ها الهامات زیادی از سری سایلنت هیل گرفته اند البته تنها الهام گرفته اند و نه تقلید محض که باعث هر چقدر هم که بازی به سری سایلنت هیل شباهت داشته باشد هویت منحصر به فرد خود را داشته باشد. گیم‌پلی بر اساس گشت‌گزار در محیط و حل کردن پازل‌ها است و همچنین مارین قادر است برای مدتی روح خود را از بدنش جدا کند و در دنیای ارواح حرکت کند همین طور این نکته را نیز باید به شما بگویم که چنان چه از مدیوم انتظار انواع سکانس‌های ترسناک و استرس‌زا همراه با جامپ اسکر دارید متسفانه ناامید خواهید شد. البته بازی





Troy Baker نیز به بهترین شکل ممکن انجام شده است و او را ترسناک تر میکند.

در بحث گرافیک بازی ضد و نقیض عمل میکند از طرفی شاهد یک گرافیک هنری زیبا در هر دو دنیای بازی هستیم و از نظر اتمسفریک نیز بازی بی نظیر است اما چیزی که تجربه کلی بازی را تحت تاثیر قرار میدهد گرافیک فنی ضعیف بازی است بازی به هیچ وجه بهینه سازی نشده است و شاهد انواع افت فریمهای محسوس در بازی هستیم همچنین انیمیشنهای بازی حرکتی بازی نیز بسیار ساده و ابتدایی هستند و حتی در حد استانداردهای نسل 8 هم نیستند. البته انیمیشن صورت شخصیتها وضعیتها ضعیفتری دارد اما این افت فریم تجربه بازی حتی گاهی اوقات عذاب آور میکند این موضوع در کنسولهای نسل 9 و مخصوصا سری S بیشتر به چشم می آید که امیدواریم با ارائه آپدیتهای مختلف بازی وضعیت بهتری پیدا کند.

در حالت کلی بازی، مدیوم موفق شده تا به عنوان یک بازی وحشت بقای روانشناختی کار خود را به نحو احسن انجام دهد و اگر مشکلات فنی و چند ایراد در گیم پلی بازی نبود میتوانستیم به بازی لقب یک شاهکار را بدهیم اما همچنان داستان بازی به عنوان بزرگ ترین نقطه قوت آن می تواند حتی اشکالات بازی را هم بپوشاند. اگر دلتان برای بازی کردن عنوانی مانند نسخه های ابتدایی Silent Hill تنگ شده، در تجربه ای The Medium لحظه ای نیز شک نکنید

چند سکانس ترسناک و استرس زا دارد ولی در حالت کلی این بازی از یک ترس روانشناسانه استفاده میکند و به آرامی و طول زمان بازی کاری میکند که ناخودآگاه بترسید و این کار را تقریبا به خوبی سایلنت هیل میتواند تکرار کند. البته الهام سازنده ها از سری سایلنت هیل به اینجا ختم نمیشود و دوربین ثابت بازی نیز کاملا برای شما حال و هوای سایلنت هیل را زنده میکند. بازی نظر مکانیزمهای گیم پلی بازی تقریبا خوب عمل کرده است و از همان دو دنیای موازی به بهترین شکل ممکن استفاده کرده اند برای مثال در بعضی از معماها باید در یکی از دنیاها کارهایی را انجام بدهید تا تاثیر آن را در دنیای موازی ببینید. البته بازی یکسری ایرادتی نیز دارد مثل ضعف در بخش مخفیکاری بازی در قسمت پایانی که عملا هیچگونه چالشی برای شما ایجاد نمیکند و موفق به ترساندن شما نمیشود. مدت زمان کلی بازی برای تمام کردن آن 8 ساعت است که مانند شمشیر دولبه عمل میکند 8 ساعت واقعا کوتاه است اما از طرفی هم 8 ساعت باعث میشود که همانهای بازی تکراری نشوند و جذابیت خود را حفظ کنند.

موسیقی نیز عالی کار شده است و کاملا با محیط و جو بازی هماهنگ است از شباهت این عنوان به سایلنت هیل گفتم شاید دلیل دیگری که به یاد سایلنت هیل بیفتید موسیقی بازی است که توسط آقای آکیرا یاماتوکا نواخته شده است و میتوانید در بعضی موقیتهای موسیقی بازی هم شما را به یاد سایلنت هیل بیندازد البته این موضوع به هیچ وجه نکته منفی نیست. از نظر صداگذاری شخصیتها بازی کاملا بی نقص عمل کرده است و مخصوصا صدای پاپوشه مارین خانم Kelly Burle کار خود را عالی انجام داده است همین طور صدای پاپوشه انتاگونیست بازی نیز با صدای

برخی مشکلات فنی و افت فریمهای گاه و بیگاه

داستانی جذاب با تعلیق بالا  
فضاسازی فوق العاده  
گرافیک هنری مطلوب  
بازی یک تجربه دلچسپ وحشت روانشناسانه به شمار می آید  
صداگذاری فوق العاده مناسب



8.5

